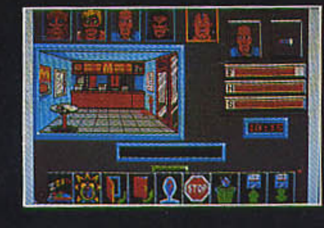

TILT
MICROLOISIRS
720 LOGICIELS
720 ÉCRANS
LES TESTS LES PLUS COMPLETS DE LA PRESSE MICRO
ST OU AMIGA ?
CONSOLES OU MICRO ?
LES GRANDS CHOIX 88
CADEAUX
TOUS LES JEUX D'ÉCHECS
JEUX ET MICRO
LE GUIDE 88
TILT D'OR
LES MEILLEURS SOFTS DE L'ANNÉE
M 3085 - 48 S - 29,00 F
3793085029000 00486
FRANCE:29FF.-SUISSE:9FS.-BELGIQUE:210FB.-CANADA:6$CAN.-ESPAGNE:750PTAS.-MAROC:39,50DH.



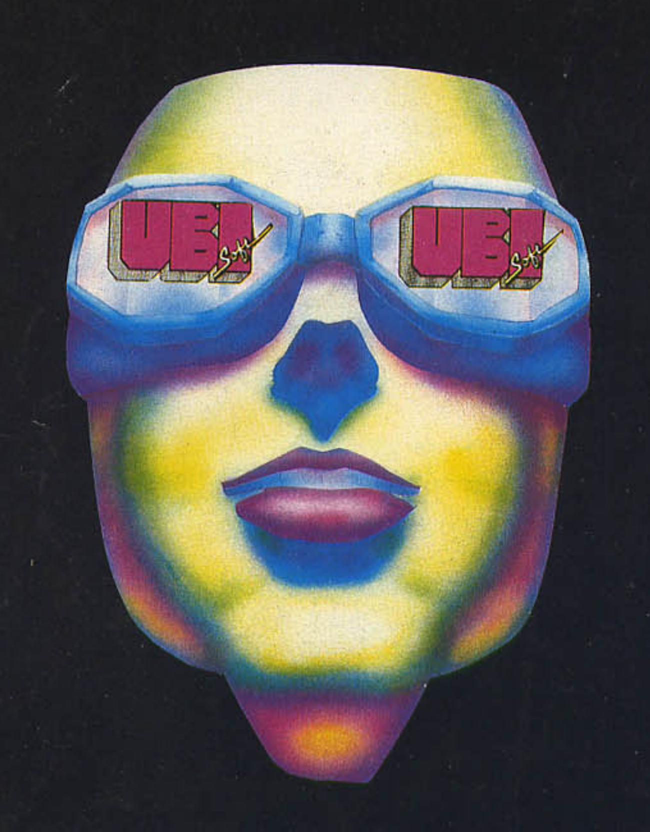
Palais Patriarcal
UBI Soft



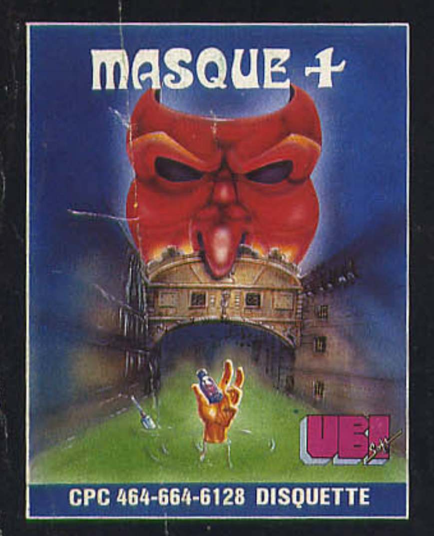




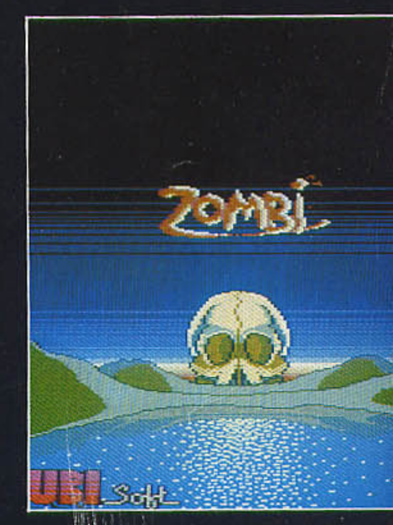
Rio Di Palazzo
UBI Soft



UBI Soft
UBI Soft



MASQUE +
CPC 464-664-6128 DISQUETTE



ZOMBI
UBI Soft



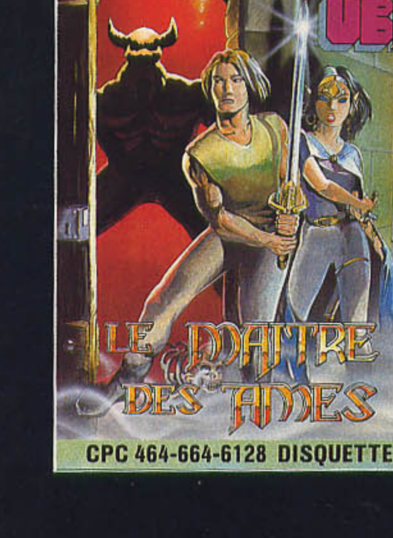
le necromancien



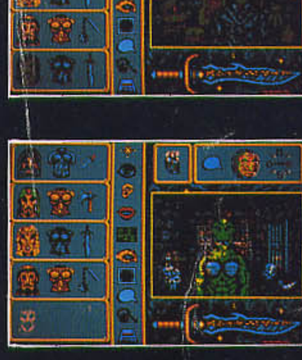
Le voleur prend la fuite en vous apercevant.
Courir après
Laisser fuir



Un logiciel dont vous êtes le héros
LE NECROMANCIEN



LE MAITRE DES AMES
CPC 464-664-6128 DISQUETTE





UBI Soft



COLLECTION 'ELITE' DE JEUX POUR ORDINATEUR EN PACK DOUBLE

8 GRANDS SUCCES,

DONT LE BEST-SELLER:

PAPERBOY



Best of Elite

Vol. 2

PAPERBOY

GHOSTS 'N GOBLINS

BATTLE SHIPS

THE CLASSIC BOARD GAME ON YOUR COMPUTER

BOMB JACK II

HIT PAK

VOL 1

FRANK BRUNO
© 1985 Elite Systems Ltd.
COMMANDO
Japan Capsule Computers (UK) Ltd. © 1985.
BOMBJACK
© 1985 Tecmo Ltd.
AIRWOLF
© 1984 Universal City Studios Inc. Tous droits réservés. Marque déposée et licence de Universal City Studios Inc.

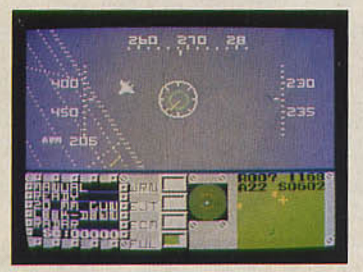
Vendu sous les formes suivantes:
Cassette Spectrum
Cassette Amstrad
Disquette Amstrad
Cassette Commodore 64
Disquette Commodore 64
Cassette Commodore 16

VOL 2

PAPERBOY
© 1984 Atari Games Inc. Tous droits réservés.
GHOSTS 'N' GOBLINS
Japan Capsule Computers (UK) Ltd. © 1985.
BATTLESHIPS
© ELITE 1987.
BATTLESHIPS n'est pas disponible en format C16. Le C16 comprend **AIRWOLF II** © 1984 Universal City Studios Inc. Tous droits réservés
*marque déposée et licence de Universal City Studios Inc.
BOMBJACK II © Tecmo Ltd of Japan.

Elite Systems SARL 1 Voie Félix Eboué, 94000 Créteil, Paris
Tél: **43.39.23.21** Télex: 220 064, ext 3076

Carte 256 K



F-16 Fighter

Vous êtes aux commandes d'un avion de combat Falcon F-16. Dans cette simulation fidèle, le but de votre mission est de trouver et de détruire l'avion ennemi tout en restant en vol le plus longtemps possible.

Cartouche 1048 K





World soccer

Faites des passes, des corners, etc..., dribblez, tacklerz. Traversez la défense adverse, logez la balle dans le but dans le dos du gardien. Permet aussi des penalties pour départager un match nul.

Enduro Racer

Volez au dessus des obstacles, coupez les virages en épingle à cheveux... dans une course contre la montre du plus haut niveau.

Control Stick

Manette de commande performante pour joueurs exigeants





LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL

SEGA, UN CERVEAU QUI A SU BIEN S'ENTOURER

Cartouche 2096 K





Out Run

Une superbe simulation de conduite. Saurez-vous maîtriser ce bolide sur des parcours variés où accélération, dérapage, freinage s'enchaînent rapidement.

Space Harrier

Sur une planète lointaine, de paisibles petits dragons vivaient en paix, jusqu'à ce qu'ils soient menacés par des créatures cruelles. Vous êtes leur dernier espoir.

Pistolet « Light Phaser »





Gangster town

Agent du FBI, vous rechechez un gang. Après vous être entrainé au tir, visez les ennemis dans des courses poursuites, en ville, dans des bars et des night-clubs.

Light Phaser

PISTOLET INTER ACTIF
LIVRE AVEC 3 JEUX





N° 48 S JEUX ET MICRO : LE GUIDE 88

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Jean-Michel Blottière
Directeur artistique : Jean-Pierre Aldebert
Rédactrice en chef adjointe : Alexandra de Panafieu
Secrétaire de rédaction : Isabelle Moatti
Chef de rubrique : Nathalie Meistermann
Rédaction : Mathieu Brisou, Jean-Philippe Delalandre, Denis Scherer
Ont collaboré à ce numéro : Eric Cabéria, Loïc Chauvin, Patrick Costa, Marc Florian, Didier Guilhem, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, Fabien Lacaf, Bernard Martinez, Jean-Loup Renault, Florence Serpette, Jérôme Tesseyre, Mickaël Thévenet, Christian Tortel
Premier maquettiste : Gérard Lavoir
Maquette : Christine Gourdal, Valérie Pinto
Secrétariat : Catherine Van-Cauwenberghe

PUBLICITÉ
Tél. : (16) 1 48.24.46.21
Directeur de la publicité : Dominique Bovio
Chefs de publicité : Anne Postel, Claire Vesine
Assistante : Brigitte Bessette
Exécution : Philippe Castagné

ADMINISTRATION - DIFFUSION
2, rue des Italiens, 75009 Paris.
Tél. : (16) 1 48.24.46.21.
Ventes : SOC. Philippe Brunie, 24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél. : (1) 45.23.25.60.
Tél. vert : 05.21.32.07 (gratuit)
Abonnements : Catherine Innocenti, Anne-Dominique Lancelin
Tél. : (16) 1 60.65.45.54.
France : 1 an (11 numéros + un hors-série) : 198 F (dont TVA 4%)
Étranger : 1 an (11 numéros + un hors-série) : 285 F (train/bateau) (Tarifs avion : nous consulter)
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 73 77987 Saint-Fargeau-Ponthierry.
Relations extérieures : Françoise Serre-Loutreuil
Promotion : Bernard Blazin, Isabelle Neyraud
Réalisation : Jean-Jack Vallet, Pascale Bruxelles

ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A.
au capital de 10 000 000 F.
R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter du 19/12/1980.
Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris 9e
Président-Directeur général : Francis Morel
Directeur délégué : Jean-Pierre Roger

Couverture : Jérôme Tesseyre et Lucie Vidéographie
Les anciens numéros de Tilt sont disponibles au tél. : (16) 1 43.75.99.94.
Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (70 F port compris).
Règlement anticipé (par chèque ou mandat à l'ordre de : TILT)
36, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort.
Tél. : (1) 43.96.13.33)
TILT Microloisirs
2, rue des Italiens, 75009 Paris
Tél. : (16) 1 48.24.46.21
Télex : 643932 Edimondi
Tirage de ce numéro : 130 000 ex.

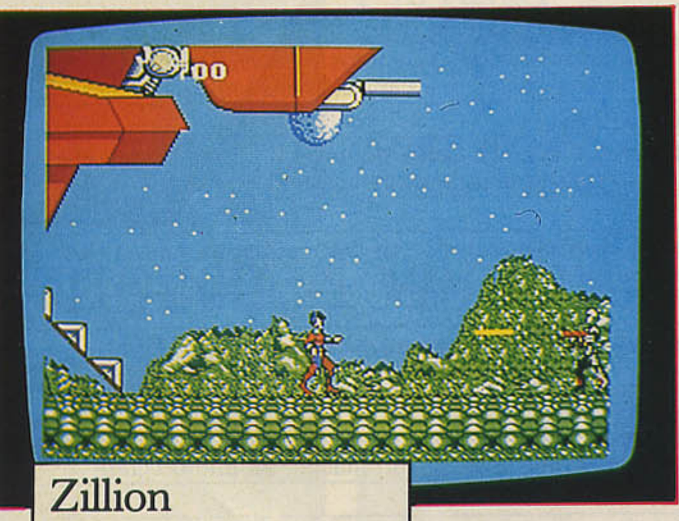
OJD 1985
BVP Bureau de Vérification de la Publicité

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 98 et 101.

Code des prix utilisé dans Tilt : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = plus de 500 F.

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER - Dépôt légal : 4e trimestre 1987 - Photocomposition et photogravure : IMMA, 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

SEGA, UN CERVEAU QUI A SU



Zillion

Délivrez vos compagnons et dirigez-les pour détruire le camp ennemi. Chaque fois que vous changez de personnage, vous entrez dans un monde nouveau.



Great Golf

Sur un 18 trous faites le meilleur par. Choisissez votre club, votre direction, mais attention au vent.

Control Stick

Le joystick des joueurs exigeants.
Allez encore plus loin.



Quartet

Abattez vos ennemis et rapportez le trésor perdu de votre colonie spaciale. Vous pouvez jouer à deux dans cette aventure à suspens.



NOUVEAU

Missile 3 D

Se joue avec les lunettes 3D + le pistolet. Votre mission est d'arrêter avec votre laser les missiles nucléaires en pleine course.

Lunettes 3 D

Enfin le relief sidérant de réalisme. Votre écran rentre dans une autre dimension.

Distributeurs cartouche:

VISUEL PLUS
10, rue Louis Vicat 75015 PARIS
(1) 45 30 29 67

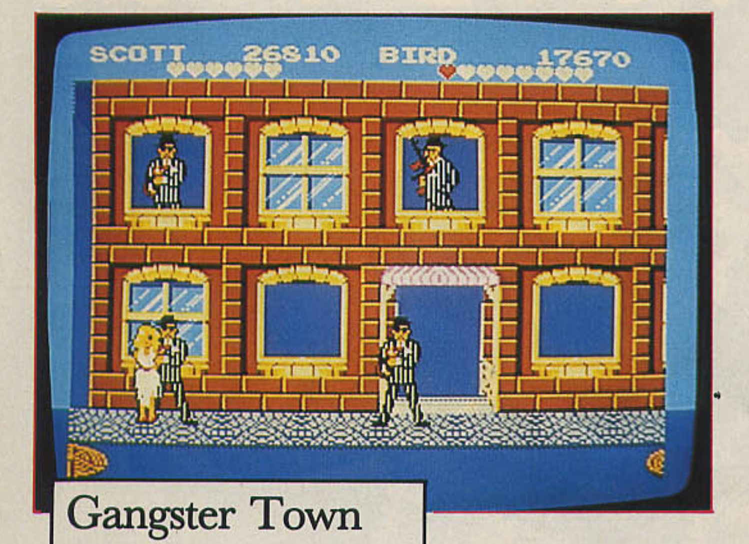
DPMF Diffusion
6, rue de Bellevue 92100 BOULOGNE
(17 48 25 79 15

EN VENTE:
AUCHAN
BHV
BOULANGER
CARREFOUR
CASINO
CONFORAMA
CONTINENT
CORA
EUROMARCHE
FNAC
HYPERALLYE
MAJUSCULE
MAMMOUTH
PLEIN CIEL
et chez votre revendeur habituel

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF:
MASTER GAMES SYSTEME FRANCE SA
55, av. Jean Jaurès 75019 PARIS
- (1) 42 03 37 37

BIEN S'ENTOURER





Gangster Town

Agent du FBI vous pourchassez un gang dans des courses poursuites en ville, dans des bars et des night-clubs.



SDI

La guerre des étoiles version défense américaine. Détruisez les missiles adverses grâce à vos satellites.

Out Run

Une course folle en Californie au volant d'une Ferrari. Le best-seller des jeux d'arcades.

DISPONIBLE

Pistolet Light Phaser

Visez juste. 3 jeux sont offerts avec le pistolet.



LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL



Éclatez-vous

THOMSON MO-TO.
245F*

FORMULE 1
GAME OVER
SORCERY
ARKANOID
FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

PC et compatibles.
295F*

ECHECS 3D
NUMERO 10
INFILTRATOR

Suspense, action, peur, frisson, simulation, victoire, bagarre, trafic, match, vitesse, mystère, espace, pirate, espion, stratégie : à vos manettes !

Mallette jeu Thomson :
Arkanoïd, Formule 1, Game over, Sorcery.
Thomson MO-TO
De 245F* à 295F*. Cassette ou disquette.

Mallette jeu Atari ST :
Major motion, Space shuttle II, Super tennis.
Atari ST 295F*. Disquette.



Votre avenir, c'est un monde de machines merveilleuses : machines à travailler, machines à voyager, à détecter de nouvelles ressources, à conquérir de nouveaux espaces.
Toutes pilotées par des ordinateurs, eux-mêmes commandés par... vous ! L'avenir, ça se prépare sérieusement. Dès aujourd'hui. L'amstrad CPC 464 est fait pour ça.
Pour vous faciliter l'apprentissage des connaissances essentielles : mathématiques, géographie, sciences, langues...
Pour vous apprendre à maîtriser l'outil de l'avenir, l'ordinateur, et à en faire un outil de création : dessin, musique... Choisir le CPC 464, c'est choisir le standard d'aujourd'hui : celui pour lequel on crée chaque jour le plus grand nombre de programmes éducatifs, scientifiques, professionnels et de jeux (jouer est aussi une façon d'apprendre).
Choisir le CPC 464 c'est encore choisir le meilleur rapport performances/prix du moment.
2990F avec son écran couleur : le futur est vraiment à la portée de tous.

FOIS LE FUTUR

CPC 464 Écran Couleur et Nouveau Clavier AZERTY 2990F



Merci de m'envoyer une documentation sur le CPC 464

Nom ______________________

Adresse ______________________

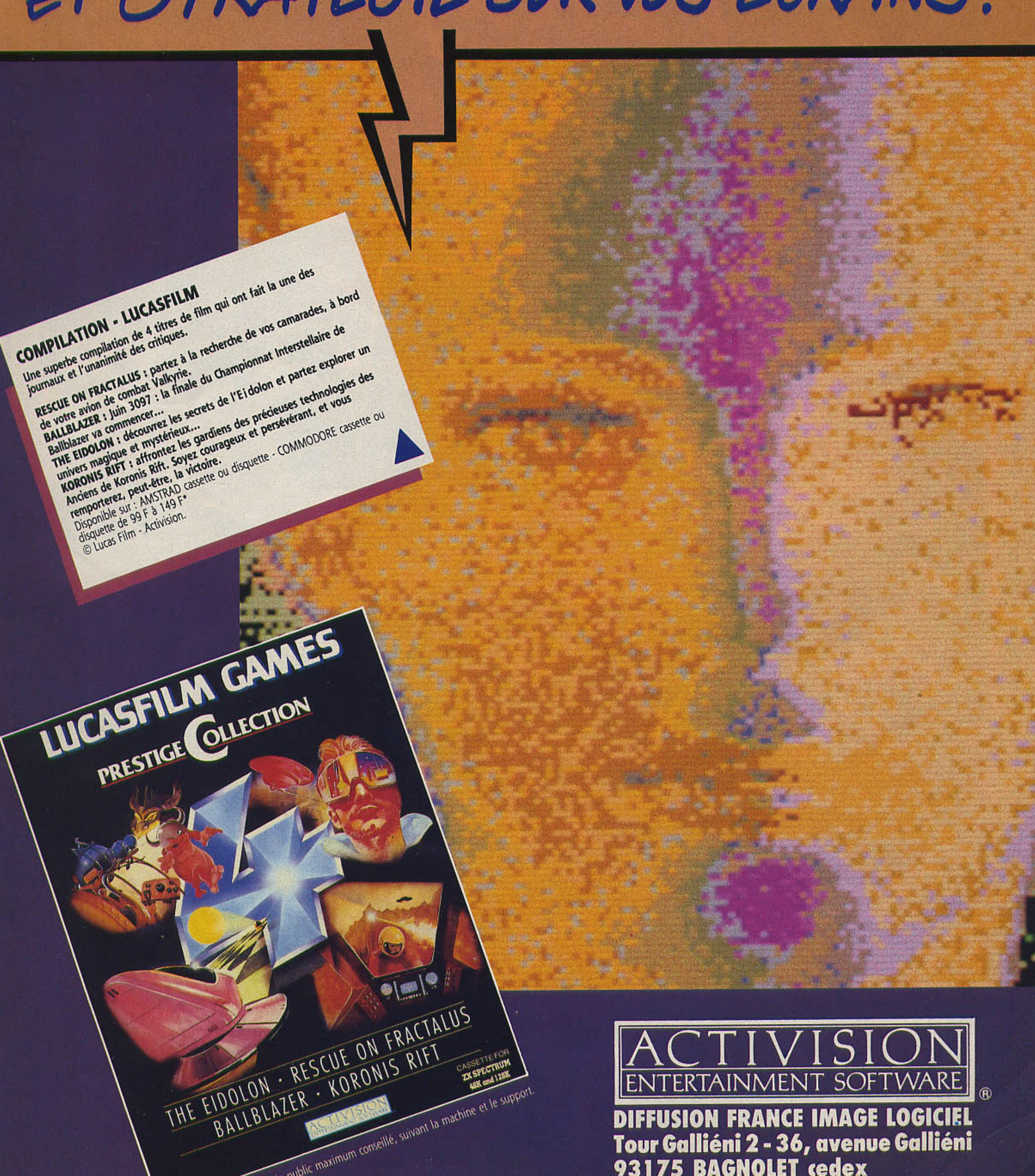
Code Postal ____________ Tél. ____________

Renvoyer ce coupon à : Amstrad France
BP 12 - 92312 Sèvres Cedex
Ligne consommateurs : 46.26.08.83

Ti GJ


SEPTEMBER
SEPTEMBER
Un excellent jeu de réflexion et de stratégie, considéré comme le successeur direct de Kensington et de Trivial Pursuit. Votre ruse et vos connaissances vous permettront de passer de longues heures de plaisir face à face avec votre écran où pourquoi pas... à plusieurs.
Disponible sur : AMSTRAD cassette ou disquette - COMMODORE cassette ou disquette de 99 F à 149 F*
* Prix public maximum conseillé, suivant la machine et le support.
© Paradigm games - Activision.
FIRETRAP
FIRETRAP
Vous devrez escalader des gratte ciel, éteindre des incendies, sauvez des vies...
Vos seules armes : de vulgaires bombes d'eau.
A vous d'éviter chutes de pierres, bris de glace et débris de verre.
Courage et adresse seront vos seuls soutiens afin d'échapper à ces pièges.
Disponible sur : AMSTRAD cassette ou disquette - COMMODORE cassette ou disquette - SPECTRUM cassette de 99 F à 149 F*
© Electric Dreams - Activision.
SUPER SPRINT
ATARI GAMES
SUPERSPRINT
C'est arrivé ! SUPERSPRINT s'échappe du circuit des jeux de café et entre sur les pistes, 4 niveaux de difficulté, rampes de sauts, raccourcis, carambolages... Eclatez-vous au volant de votre bolide !
Disponible sur : AMSTRAD cassette ou disquette - COMMODORE cassette ou disquette - SPECTRUM cassette - ATARI ST disquette - AMIGA disquette de 99 F à 249 F*
© Electric Dreams - Activision
GALACTIC GAMES
Vous êtes un VER.
Ce n'est pas un problème, même les vers ont l'occasion de s'éclater...
Les jeux galactiques seront votre opportunité et vous feront participer aux sports les plus fous et les plus bizarres : 100 m glisse, match de hockey dans l'espace (trous noirs et galine vivante), une partie de judo... psychique, lancer de... têtes, et pour terminer marathon « Métamorphose »...
Soyez invincible et battez le champion vermiculaire intergalactique !
Disponible sur : AMSTRAD cassette ou disquette - COMMODORE cassette ou disquette
SPECTRUM cassette de 99 F à 149 F*
© Tigress Design - Activision.
GALACTIC GAMES

HUMOUR, HORREUR, COMPÉTITION ET STRATÉGIE SUR VOS ÉCRANS !



SUSPENSE ET AVENTURE

KNIGHT ORC

Loosed Orc
A Kind of Magic
Hoards of the Mountain
A FANTASY ADVENTURE IN TH

TRACKER

GUILD OF THIEVES

KNIGHT ORC

Knight Orc est l'un des jeux d'aventure les plus attrayants des Levels 9. Vous serez captivé par ce monde étrange de tromperies et de duperies. Sans cesse en mouvement, vous suivrez les chemins de plusieurs personnages à la fois, dont les choix influeront la suite de l'histoire. Pour sortir indemne de cette étourdissante aventure, vous devrez trouver des informations auprès d'étranges personnages que vous croiserez, puis prononcer des formules magiques et résoudre différentes énigmes.

AMSTRAD K7 et DK - AMIGA DK - ATARI ST DK - COMMODORE K7 et DK - IBM DK : de 149 F à 199 F TTC* © RAINBIRD

TRACKER

TRACKER est le premier logiciel d'une nouvelle génération de jeux de stratégie : des scènes de combat en trois dimensions vous plongent au sein des plus grandes batailles. Un rythme époustouflant qui ne laisse pas place à l'erreur, à vous d'être un stratège sans faille !

ATARI ST - COMMODORE K7 et DK - IBM : de 149 F à 249 F TTC* © RAINBIRD

GUILD OF THIEVES

L'action de « Guild of Thieves » se situe à Kérovnia, le royaume mythique. Si vous voulez faire partie de la confrérie des voleurs, vous devrez accomplir une tâche qui prouvera votre agilité : pénétrer sur une île étrange pour en voler tous les trésors.
A noter les décors et les créatures animales peuplant l'île, illustrés par de magnifiques dessins.

AMSTRAD DK - ATARI ST DK - AMIGA DK - IBM DK : de 199 F à 249 F TTC* © RAINBIRD

*PRIX PUBLIC MAXIMUM CONSEILLE



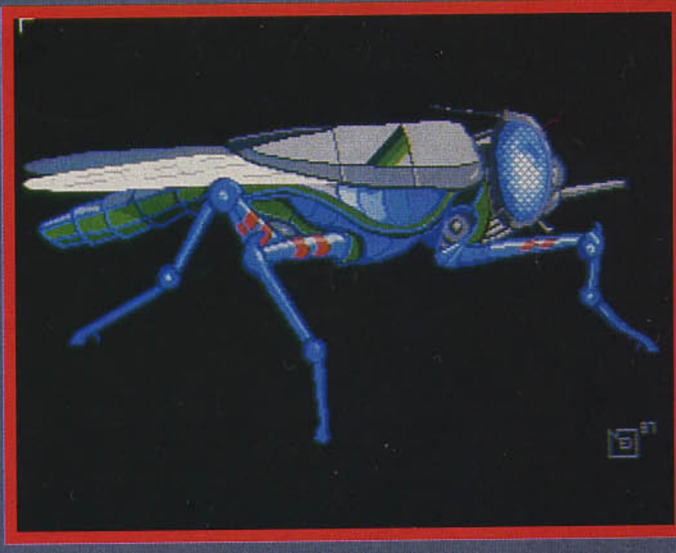
DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2 - 36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET Cedex.

PRAXIS

Concours création d'images 87



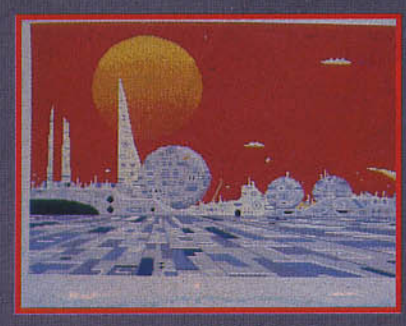
1. *Jean-Claude DEBON*
35 ans. Atari ST



2. *Nicolas DESPREZ*
16 ans. Atari ST

Une nouvelle fois, les lecteurs de *Tilt* font la démonstration des extraordinaires potentialités de l'ordinateur utilisé comme moyen d'expression graphique. Les images réunies dans ce panorama, réalisées sur des machines aux performances inégales par des graphistes de tous âges, montrent par leur diversité que la technique s'efface heureusement devant le talent. Regardez-les, elles parlent d'elles-mêmes...

Nous remercions tous les participants au concours de création graphique pour leurs images souvent remarquables, et regrettons de ne pouvoir les publier toutes.


Thomas DESMARETS
Atari ST



Loïc LE GALL
Atari ST

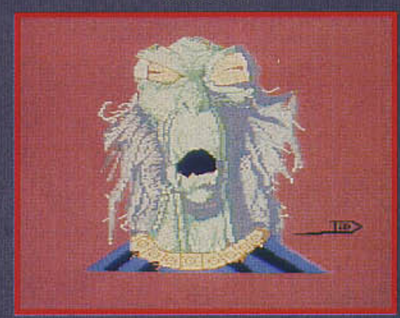

Emmanuel RUIZ
Atari ST


Samuel GUTH
Commodore 64


Julien WITTMER
Atari ST


Jérôme MENARD
Commodore 64


Didier LEMITRE
Commodore 64


Didier LEMITRE
Commodore 64

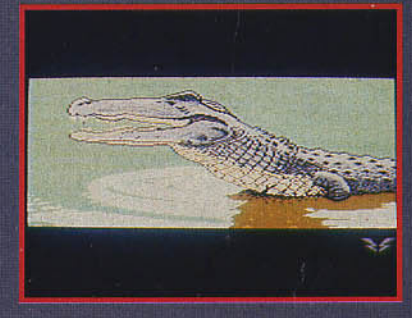

Christophe BENOIT
Atari ST


David AUDINET
Amstrad CPC


Laurent LAFOSSE
Atari ST

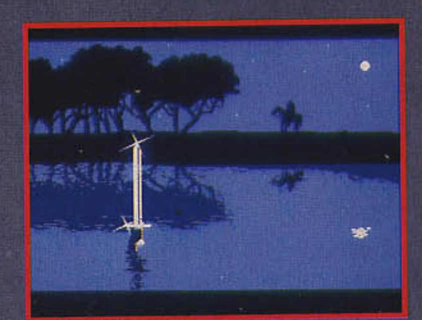

André JAWORSKI
Atari ST


Jean-Marc ARPINO
Atari ST

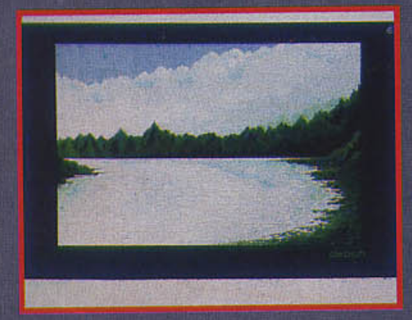

François RIMASSON
Commodore 64


Jean-Marc ARPINO
Atari ST


Didier LEMITRE
Commodore 64


Loïc LE GALL
Atari ST


Jean-François PAL
Amiga

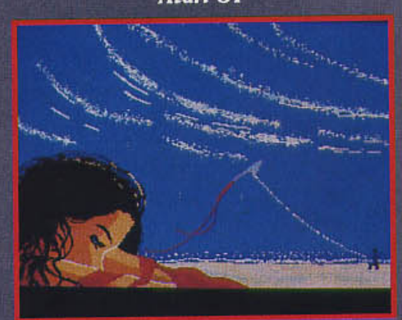

Jean-Claude DEBON
Atari ST


Georges JAWORSKI
Atari ST


Jérôme CASTEL
Atari ST

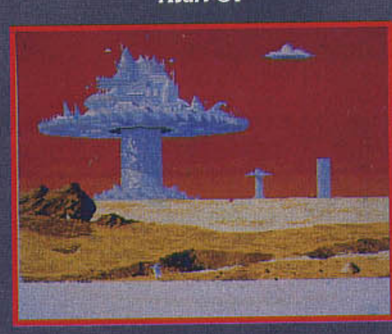


Emmanuel RUIZ
Atari ST


Julien WITTMER
Atari ST


Loïc LE GALL
Atari ST


Jean-Pierre MARCAGGI
Commodore 64


Thomas DESMARETS
Atari ST


Thomas DESMARETS
Atari ST


Jean-Marc ARPINO
Atari ST


Jean-Claude DEBON
Atari ST


Roger LAIR
Atari ST

De l'école au micro

Passionné du monde informatique, bidouilleur de génie, créateur ou dévoreur de jeux, vous passez des nuits devant votre clavier et aimeriez, un jour, faire de la micro votre métier. Stages ponctuels, cours du soir, formations continues, études universitaires, tout pour vous repérer dans la jungle des filières et trouver la piste la mieux adaptée à vos envies...

A chaque profil sa filière informatique... Vous êtes secrétaire, architecte ou comptable, votre filière ne passe pas par les arcanes d'une formation lourde mais par le traitement de texte, la CAO (autrement dit la conception assistée par ordinateur), ou encore l'apprentissage du mode d'emploi d'un progiciel comptable.

Autre scénario : vous venez de passer le bac A ou vous allez vous engager dans une voie littéraire de l'enseignement supérieur. Sachez que les portes des nouvelles technologies ne vous sont pas fermées pour autant. Avec un bac A, on peut postuler quand même à un IUT, c'est-à-dire un institut universitaire de technologie... à condition de bien s'accrocher ou d'émigrer à Grenoble qui ne rejette pas les littéraires. Et même avec un doctorat de sociologie, une licence en urbanisme rural ou un niveau de maîtrise de géographie, vous pouvez tenter une filière informatique. Soit une reconversion complète, ce qui est risqué (seul salut : le CNAM, Conservatoire national des arts et métiers), soit un complément d'une année en correspondance étroite avec un passé qu'il faut bien assumer. Cette dernière filière correspond notamment au DESS double compétence (un sigle impossible pour quelque chose de simple, le diplôme d'études spécialisées supérieures, de niveau bac + 5).

Autre parcours, autre passé et même autre tempérament... Celui qui n'a rien à perdre, qui se fiche des bons et moins bons conseils. Celui qui est sûr de sa passion, du genre à passer des nuits devant son clavier. A celui-là, osons dire : attention, les autodidactes ne font plus l'informatique d'aujourd'hui, les diplômés ont pris la relève, les garages sont fermés ! Oui, le garage mythique, alias la soupente désaffectée, alias le trottoir insalubre..., ces lieux appartiennent aujourd'hui à la légende. Ils ont fait place à des buildings en verre-béton-moquette. Les entreprises ont structuré leurs équipes. Les vendeurs vendent, les ingénieurs cherchent, les experts dépannent.

Jack Tramiel, le PDG d'Atari, ne prédisait-il pas, lors du Sicob micro de 1986, que *« toute compagnie qui ne représente pas un quart du marché mondial est quasiment condamnée car elle ne peut espérer retenir les développeurs de logiciels »* ?

Si l'on souhaitait repérer quelques métiers phares, les mettre en correspondance avec un type d'employeur et induire quelle est la formation adéquate, on pourrait justement commencer par la fonction de développeur de logiciel. A sa manière, le créateur d'un jeu vidéo répond à cette définition, tout comme un expert en didacticiel ; question de profil.

Profil haut : ingénieur en logiciel passé à l'Ecole centrale, Supélec, l'Ensimag de Grenoble ou un INSA. Formations cotées en grandes écoles assurant une solide formation d'expert pour certaines, d'ingénieur polyvalent pour d'autres. Amoureux de la technique, préparez-vous à de longues soirées d'études en classes préparatoires après un bac C.

Profil généraliste : étudiant de grande école de commerce qui choisit de se faire embaucher chez un constructeur informatique ou une société de services pour vendre. L'informatique, qu'il considère comme un surfeur une vague du Pacifique, est pour lui un tremplin.

Profil bas : modeste analyste-programmeur après un DUT (diplôme universitaire de technologie), formation très cotée en deux ans pour étudiant, en un an pour travailleur à la recherche d'une reconversion. De même l'AFPA, aux stages très recherchés.

Parenthèse : plus la formation de départ est longue, meilleures sont les chances de développement personnel et de reconversion, si besoin est. C'est vrai pour toute vie professionnelle, c'est encore plus vrai en informatique : les métiers techniques se spécialisent, se fragmentent en hard, soft, réseaux... et se complexifient car les ordinateurs sont de plus en plus souvent connectés entre eux ou avec des machines de marques différentes.

Autres profils, en raccourci... Au bidouilleur correspond le technicien de maintenance, métier qui se développe avec la civilisation de la panne. Au créatif dans l'âme correspond l'artiste dans le métier. Il est passé par l'école des graffitis de la rue, l'Ecole des arts décoratifs, la programmation de systèmes de synthèse d'image. Au concepteur les grandes écoles, à l'expert l'université. Au pionnier des robots, passionné de modèles réduits, ne correspond rien de bien défini au niveau des métiers — c'est trop tôt —, mais plutôt une formation en électronique ou, côté informatique industrielle, la formation continue assurée par les entreprises, l'AFPA, le CNAM, etc. Pour le passionné de connexion, point de salut hors des réseaux. Formation possible en école de télécommunication.

Doit-on s'expatrier ? Partir aux Etats-Unis peut apporter un « plus » en formation et surtout en relations humaines, pour les carrières de l'informatique du marketing ou des ventes. Pour les profils plus modestes, désireux de travailler très vite, les études courtes de niveau bac + 2 (DUT et BTS) offrent le meilleur rapport qualité/prix.

Christian Tortel

STAGES, QUELQUES ADRESSES

Informatique de gestion

AFPA, 13, place de Villiers, 93108 Montreuil Cedex, tél. (1) 48.70.50.00 (siège) et (1) 48.70.50.12 (formations). Deux options intéressantes : télétraitement, micro-informatique.

CNAM, 292, rue Saint-Martin, 75003 Paris, tél. (1) 42.71.24.14. Multiples formations à l'informatique en cours du soir du niveau bac au niveau ingénieur.

CEPIA, domaine du Voluceau, Rocquencourt, BP 105, 78153 Le Chesnay Cedex, tél. (1) 39.63.55.11. Catalogue impressionnant de stages courts ou longs de haut niveau.

Informatique industrielle

ADEPA (Agence nationale pour le développement de la production automatisée), 17, rue Périer, 92120 Montrouge, tél. (1) 46.57.12.70.

AFPA, voir ci-dessus.

CNAM, adresse ci-dessus (centres à Paris, Nantes et Valenciennes).

AFNOR-AFCIQ, Tour Europe, Cedex 07, 92080 Paris-La Défense, tél. (1) 42.91.55.55.

CAST (Centre d'actualisation scientifique et technique), INSA, bât. 705, 20, av. Albert-Einstein, 69621 Villeurbanne Cedex, tél. 78.93.24.45.

CEGOS, Tour Chenonceaux, rond-point du Pont-de-Sèvres, 92516 Boulogne-Billancourt Cedex, tél. (1) 46.20.60.60. Département industrie graphique, tél. (1) 46.05.61.00.

CEPPES (Centre d'éducation permanente et de promotion économique et sociale), 3, bd Harpignies, 59300 Valenciennes, tél. 27.30.16.49.

CETIM (Centre technique des industries mécaniques, service formation), 52, av. Félix-Louat, 60304 Senlis Cedex, tél. 44.58.32.66 (centres à Nantes, Senlis, Saint-Etienne).

Clemessy SA, 18, rue de Thann, 68057 Mulhouse Cedex, tél. 89.32.32.32.

CUCES (Centre universitaire de coopération économique et sociale), 32-34, rue de Saurupt, 54013 Nancy Cedex, tél. 83.51.44.36.

CUEPP, université Lille 1, 11, rue Auguste-Angellier, 59046 Lille Cedex, tél. 20.52.54.24. Et sur Minitel : 3614, code CUEEP.

CUFCO Angers, 30, rue des Arènes, 49035 Angers Cedex, tél. 41.88.58.43.

CUFEP Poitiers, 10, rue de l'Université, 86000 Poitiers, tél. 49.41.02.06.

Dassault Systèmes, 40, bd Henri-Sellier, 92150 Suresnes, tél. (1) 47.28.00.44.

INSA Rennes, 20, av. des Buttes-de-Coesmes, 35043 Rennes Cedex, tél. 99.36.48.30 (pour titulaires d'un DUT ou BTS).

Lectra Systèmes SA, service formation, Marticot, 33610 Cestas, tél. 56.78.14.00 (informatique textile).

Des formations continues sont également assurées par les sociétés de services et de conseils en informatique. Certaines universités préparant à des diplômes d'Etat ainsi que quelques grandes écoles assurent des formations dans le cadre de la formation continue.



AMIGA 500. POUR DÉLIRER
LE PHÉNOMÈNE!
Un phénomène qui déclenche la stupeur admirative par sa puissance et ses possibilités et qui deviendra vite le compagnon de toutes vos fêtes et de toutes vos réussites quotidiennes.
Une unité centrale puissante
• Motorola 68000, 16/32 bits • Mémoire centrale 512 Ko standard extensible 1 Mo interne, 8 Mo externe • Mémoire ROM : 256 Ko • Lecteur de disquettes 3'' 1/2
3 circuits spécifiques pour délirer en images et en musique
• Daphné : graphique/animation
- coprocesseur graphique ; 25 canaux DMA pour accès rapide mémoire
• Agnès : gestion video
- 4 modes graphiques (de 320 x 256 à 640 x 512)
- 32 couleurs en 320 et 16 couleurs en 640 parmi les 4096 couleurs disponibles
- mode HAM avec 4096 couleurs en simultané à l'écran
• Portia : entrées/sorties
- synthétiseur incorporé ; contrôle de ports séries/clavier/son
- 4 voies sonores/sortie stéréo ; 9 octaves
Avec AMIGA 500, c'est la fête non stop. De nombreux logiciels de jeux sont à votre disposition.
AMIGA 500 bénéficie de la technologie COMMODORE, une technologie ''pro'', même pour délirer. C'est tout dire... Son prix : 4725 F TTC (sans moniteur).
Commodore
UNE TECHNOLOGIE POUR LES PROFESSIONNELS
SAGHA



Mardi, 4 heures du matin. Building de la Tilt Illimited Company. Il pleut. Les 523 journalistes de Tilt Mondialoisirs sont enfermés dans les bureaux depuis plus de vingt-six heures. Quelques infos ont filtré. Dix catégories, trente nominés, un prix spécial du jury... Attention ! Le rédac-chef apparaît dans un embrasement de lasers !! Des milliers de flashs explosent !! Nous allons enfin savoir !!! Les Tilt d'or 87 sont...

Meilleur jeu de l'année

DEFENDER OF THE CROWN
Mindscape
SPACE HARRIER
Elite
MARBLE MADNESS
Electronic Arts

Meilleur outil de création graphique

ART DIRECTOR
Microsoft
SONIX
Aegis
ADVANCED OCP ART STUDIO
Firebird

Meilleur graphisme

DEFENDER OF THE CROWN
Mindscape
THE GUILD OF THIEVES
Rainbird
LES PASSAGERS DU VENT
Infogrames

Meilleur bruitage

TEN TH FRAME
Access Software
BARBARIAN
Psygnosis
MORTVILLE MANOR
Kyilkhor Création

Jeu le plus original

PORTAL
Activision
SENTINELLE | **SAPIENS**
Firebird | *Loriciels*

Meilleure simulation

MISSIONS EN RAFALE
FIL
GUNSHIP
Microprose
CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT SIMULATOR
Electronic Arts

Meilleur jeu d'action

BOB WINNER
Loriciels
VAMPIRE KILLER
Konami
TRAILBLAZER
Gremlin Graphics

Meilleur jeu d'arcade

TONIC TILE
D 3 M
ENDURO RACER
Activision
GOLDRUNNER
Microdeal

Meilleur logiciel d'aventure

SAPIENS
Loriciels
THE GUILD OF THIEVES
Rainbird
MORTVILLE MANOR
Kyilkhor Création

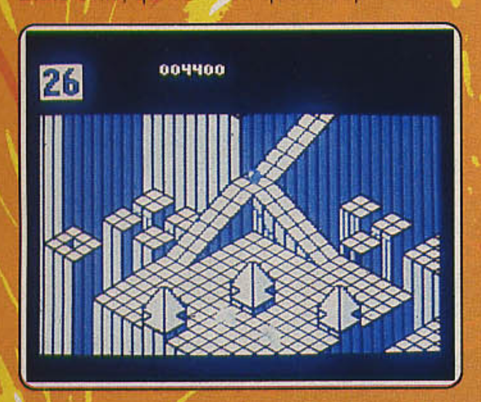
Prix spécial du jury


à la société **COBRA SOFT**


Meilleur jeu de l'année

MARBLE MADNESS

Une boule roule et déboule sur des ponts aériens, traverse des passerelles irréelles et virevolte sur des damiers verglacés. Un parcours impossible que la bille, en permanence sur le fil du rasoir, doit finir en un temps record pour accéder au second niveau. De niveau en niveau, le temps se fait plus court, les pièges plus pervers et l'anxiété plus grande, jusqu'au septième tableau tout à fait diabolique.
Un jeu d'action simple mais excitant et, surtout, magnifiquement réalisé. Sur l'écran de l'*Amiga* défilent de somptueuses images faites de perspectives vertigineuses et d'effets de trompe-l'œil composés dans une parfaite harmonie de couleurs. Bref, un titre de très très grande qualité qui mérite sans conteste le prix du meilleur jeu de l'année. Né sur une borne d'arcade, il sait — performance jamais égalée — être aussi bon sinon meilleur que son modèle. Cette réussite vaut la peine d'être soulignée d'autant qu'elle est le fruit d'une démarche artistique innovante au sein d'Electronic Arts. Qualité et créativité restent en effet les maîtres mots du plus grand éditeur de jeux aux Etats-Unis, qui vend en quantité phénoménale la plupart de ses titres. Electronic Arts travaille dès maintenant sur des projets de disque compact interactif en collaboration avec les plus grands constructeurs japonais. Leur premier jeu sur CDI devrait sortir fin 1988. Attention les yeux !
(Disquette Electronic Arts. *Tilt* 37 TUB, 39 CHA, 40 CO.) N. M.





Meilleur jeu d'action

TRAILBLAZER

Dans un marché qui brasse par milliers les copies, plagiats et imitations des jeux à succès, *Trailblazer* a su innover dans un genre apparemment éculé : le jeu d'action simple. Une boule roule sur un tapis roulant piégé, un damier troué défile à l'écran en un scrolling ultra-rapide. C'est irrésistible, même les joueurs les plus cérébraux craquent. Dalles d'accélération, de ralentissement, tremplin d'éjection : les pièges les plus fous attendent la bille sur sa route.
Le jeu existe sur de nombreux micros et, effort rare de la part d'un éditeur, chaque version tire parti des capacités des machines. Suivant les versions, la partie s'ouvre à deux joueurs pour un match au sommet appuyé par une animation spectaculaire, ou met en scène une multitude de pistes et de concurrents. Dans les versions à deux joueurs, la piste dédoublée présente la progression des deux boules sur le tapis infernal. Tous les coups sont permis aux deux rivaux qui font tout pour gêner l'adversaire sur les trois pistes d'entraînement. Autrement, le coureur choisit son apparence : ballon, cube, « pac-man » vert, hélicoptère roulant, souris à oreillette pivotante au volant d'une voiture de course ou encore handicapé manœuvrant frénétiquement les roues de sa chaise roulante. La piste simple au départ se complique rapidement : les routes se croisent, un pont masque l'horizon et empêche le joueur de prévoir sa riposte ; la partie s'accélère alors pour devenir diaboliquement difficile. Un jeu aux qualités multiples. (Cassette et disquette Gremlin Graphics. *Tilt* 37 TP, 38 TP, 38 CO, 40 CO et 43 CO.) N. M.



Meilleure simulation

CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT SIMULATOR

Spectaculaire. Il n'y a pas d'autre qualificatif pour désigner les exubérantes acrobaties aériennes permises par ce simulateur de vol résolument exceptionnel. A l'opposé du réalisme sage et sans fantaisie de *Flight Simulator II*, *Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator*, grâce à une animation rapide et sans faille, réveille en chacun le goût du risque et des sensations fortes. A la moindre sollicitation du joystick, le paysage bascule sans à-coups et les perspectives se modifient en un mouvement qui tranche, par sa continuité, avec la succession saccadée d'images fixes dont se contentent bien d'autres simulateurs : rares sont ceux qui procurent un tel plaisir de conduite.
Les graphismes dépouillés ne cherchent pas à représenter des paysages réels mais offrent au pilote une succession de volumes (cubes, pyramides ou portiques...) l'invitant à des slaloms et à d'autres défis périlleux. Les aspects techniques du pilotage ne sont pas sacrifiés pour autant, bien que le tableau de bord soit un peu moins complet

LE SOFT A SES LEGENDES

Astérix CHEZ RAHÃZADE

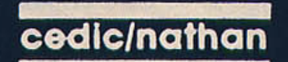
Alors que le ciel est bleu et que la mer est verte, s'ouvre la première fenêtre de cette nouvelle aventure d'Astérix.

- Obélix ! Descendons voir de plus près cette magnifique cité!
- Bof ! Ce n'est pas beaucoup plus grand que notre village !

- LES PIRATES !!! LES PIRATES SCYTHES ARRIVENT!!!

Inspiré du nouvel album

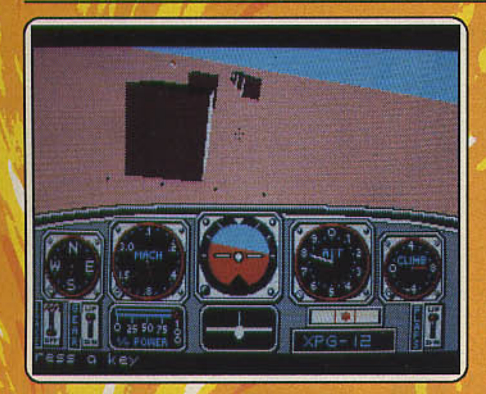
Demandez le catalogue des nouveautés Coktel Vision.
Joindre 2 timbres à 2,20 F.





25 rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
Tél : 16 (1) 46 04 70 85

Bon de commande: Nom et adresse : ....
Astérix chez R. disk : Thomson 220F☐.Amstrad CPC 199F☐.Atari ST 245F☐Comp.PC 255F☐ +10F de port.







que celui de *Flight Simulator II*. Nous avons d'ailleurs particulièrement apprécié, parmi les multiples options proposées, les leçons de pilotage qui permettent de se familiariser avec les instruments de navigation et les commandes de l'appareil, de s'initier au décollage, à l'atterrissage et aux figures acrobatiques afin, le moment venu, de voler de ses propres ailes lors de compétitions ou de vols d'essai libres. (Disquette Electronic Arts. *Tilt* 46 TP.) J.-P. D.

Meilleur graphisme

LES PASSAGERS DU VENT

Isa, Mary, Hoel, Quentin et une quinzaine d'autres personnages parcourent l'Europe et l'Afrique du XVIIIe siècle. Un monde cruel où ils risquent à tout moment la mort ou l'esclavage. Leur sort dépend de la perspicacité et de la rapidité avec lesquelles ils réagissent devant les événements. Qui croire ? De qui se méfier ?
Ce programme, qui témoigne de l'idylle naissante entre la bande dessinée et les auteurs de logiciels, mérite doublement sa nomination au Tilt d'or du meilleur graphisme. Il propose en effet des graphismes éblouissants de qualité qui s'inspirent, sans les reproduire servilement, des dessins de l'album de François Bourgeon. Et ces graphismes soignés, parfaits, se retrouvent sur toutes les machines, en particulier sur *Thomson*, ce qui n'était pas évident. Il était d'autre part difficile d'éviter le piège qui consiste à transformer le jeu en un album de bandes dessinées sur écran, se feuilletant avec le clavier.
Pari gagné, l'adaptation sur micro a su tirer parti des particularités du support. Découpé par chapitres, le scénario est bien structuré et orienté par les dialogues. Un fond unique par épisode, rythmé par l'apparition de fenêtres dont les formes et l'emplacement sur l'écran donnent une organisation dynamique au graphisme. Celui-ci passe également selon les machines, très bien sur *ST*, exceptionnellement bien sur *Thomson*... La réussite sur tant de versions mérite d'être soulignée. (Cassette et disquette Infogrames). *Tilt* 39 TP et 41 CO.) D. S.

Meilleur outil de création graphique

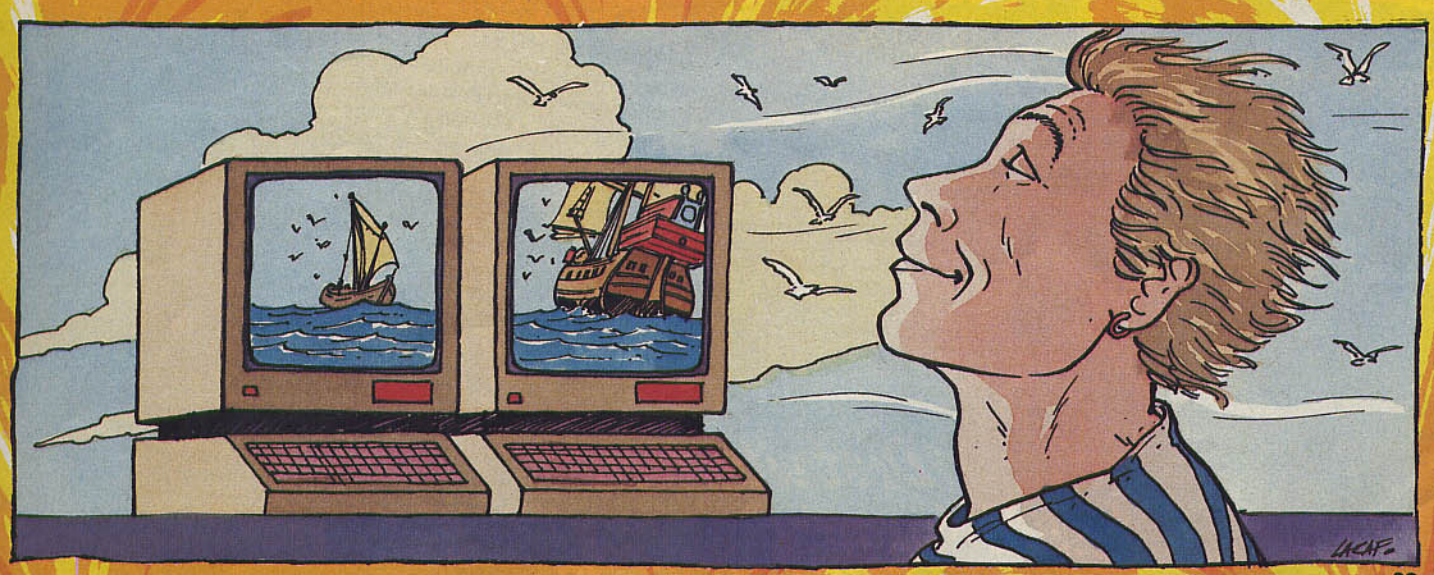
AVANCED OCP ART STUDIO

Ce programme sur *Amstrad CPC* arrive à obtenir des performances étonnantes d'une machine aux capacités moins importantes que les *ST* ou autres *Amiga*.
Il travaille aux trois résolutions de la machine, possède les fonctions de base, largement paramétrables, stylos et brosses de formes et de couleurs diverses, redéfinition de la palette, 25 niveaux de gris accessibles au moyen de trames, insertion facile de textes dont une police est entièrement redéfinissable...
Les fenêtres autorisent, par le jeu des soustractions de couleurs de la palette, des effets de capture et d'incrustation, conjugués avec des modifications d'échelle et de formes. La grande facilité d'emploi découle de la conception des menus déroulants, de la lisibilité des indications données sur ce que l'on est en train de faire.
The Advanced OCP Art Studio donne l'impression d'aller au bout des capacités de la machine. Son manuel (en anglais), clair et abondamment illustré, contribue à la maniabilité du logiciel. (Disquette Rainbird/Firebird. *Tilt* n° 44 TP.) D. S.

Jeu le plus original

SENTINELLE

Imaginez un univers où tout n'est qu'énergie, votre seul but étant d'être sentinelle à la place de la sentinelle, dans les dix mille mondes où cette dernière règne sans partage. Chaque monde est constitué d'un parc à topographie tourmentée : les falaises, les vallées ombragées et les collines constituent l'essentiel du paysage, interrompues de temps en temps par la présence d'arbres.
Votre but consiste essentiellement à utiliser les accidents du terrain pour parvenir à échapper au regard meurtrier de la sen-



tinelle, afin de vous retrouver à la même altitude qu'elle pour la mettre hors d'état de nuire. Pour cela vous disposez d'un mode

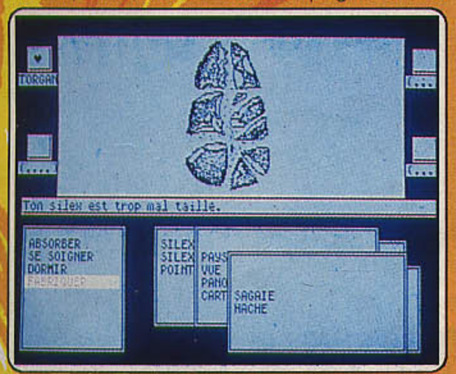


de locomotion très original : le transfert d'énergie, en un point visible de votre actuelle position. Par ce biais, tout en absorbant l'énergie des arbres, vous pouvez, en faisant preuve de stratégie et d'économie (la sentinelle et ses sbires cherchent systématiquement à drainer vos forces), progresser dans ce jeu alliant la réflexion à de superbes graphismes 3 D. La trame à la fois simple (votre but étant de survivre) et complexe (il faut faire preuve de stratégie en fonction de la topographie et des gardiens du parc) recèle un nombre énorme de possibilités. Il n'est pas imprudent de dire que nos classiques jeux d'échecs ont trouvé là un concurrent sérieux, conçu spécialement pour ordinateur, dont l'intérêt et le réalisme sans cesse renouvelés ne peuvent qu'enthousiasmer. Déroutant au départ, il devient vite passionnant. *Sentinelle* est sans aucun doute le premier programme qui donne à ses utilisateurs l'impression d'être l'égal des dieux : maîtres de l'énergie et de la matière. Un état dont assurément on ne revient pas facilement. (Disquette Firebird. *Tilt* 40 TUB.) E. C.

Jeu le plus original ex aequo

SAPIENS

Torgan erre dans une savane dominée par des collines pierreuses. Il possède quelques instruments de chasse et doit survivre, se nourrir, boire, trouver des compagnons. Les



joueurs se repèrent à l'aide des cartes et des vues du paysage en 3 D ; ils grimpent sur les collines et quadrillent les plaines à la recherche d'eau fraîche pour survivre. Au moment de sa première sortie sur *Thomson*, *Sapiens* était un logiciel plein d'idées mais trop froid, peu attachant. Aujourd'hui, la version réécrite sur *Atari ST* gagne pratiquement sur tous les terrains. Loriciels a fait un effort, a évité les pièges du transcodage paresseux et nous livre un *Sapiens* nouveau, plus riche, complexe et attrayant, qui mérite un Tilt d'or pour son originalité.

Torgan peut être accompagné, il vit maintenant dans un monde en couleurs où l'imagination des joueurs est sollicitée pour s'immerger dans la logique de la survie. Etrange sentiment que celui d'apprendre à tailler un silex devant l'écran d'un micro, de passer la nuit affamé, assoiffé, sous un arbre. Curieux message que celui signalant une odeur d'homme ou une odeur de gibier !

Sapiens est un univers plus qu'une aventure où l'on passe des obstacles. Cela fait sa force. (Disquette Loriciels.) D. S.

Meilleur logiciel d'aventure
Meilleur bruitage

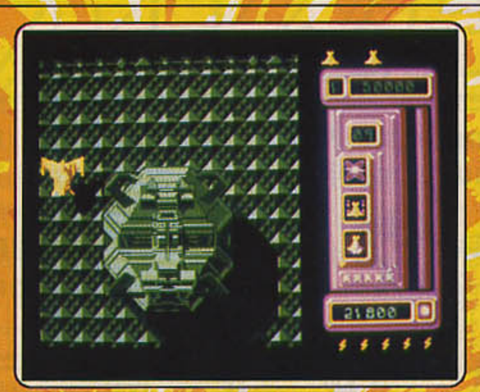
MORTVILLE MANOR

Détective privé, vous recevez une lettre de Julia Defranck, une amie d'enfance. Celle-ci parle de danger de mort et vous demande de venir dans son manoir. Arrivé sur place, vous apprenez que votre amie est décédée des suites d'une embolie pulmonaire. Doutant de cette douloureuse réalité, votre première idée est de retrouver un message que Julia a caché à votre intention. Ensuite, vous n'aurez de cesse de prouver que sa mort n'est pas accidentelle.

Premier produit issu du travail de deux jeunes sociétés françaises (B & J.-L. Langlois et Kyilkhor Création), *Mortville Manor* se distingue par une réalisation de grande qualité. Premier point fort : les graphismes. Réalisés en basse résolution (320 par 200 en 16 couleurs), ils sont nombreux et les teintes choisies illustrent parfaitement la finesse du tracé. Le plus étonnant reste malgré tout la synchronisation entre graphismes et bruitages à base de digitalisation de sons. Ainsi, l'ouverture d'une lourde porte de chêne ou d'un tiroir se traduit par un long grincement. Plus spectaculaire encore : interrogés, les personnages parlent grâce à une synthèse vocale en fran-


MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION
L'ACTION EST PRENANTE.
LA SIMULATION EST REELLE.
MICROPROSE FRANCE 50, Rue La Condamine, 75017, PARIS. Tél: 145 22 57 01



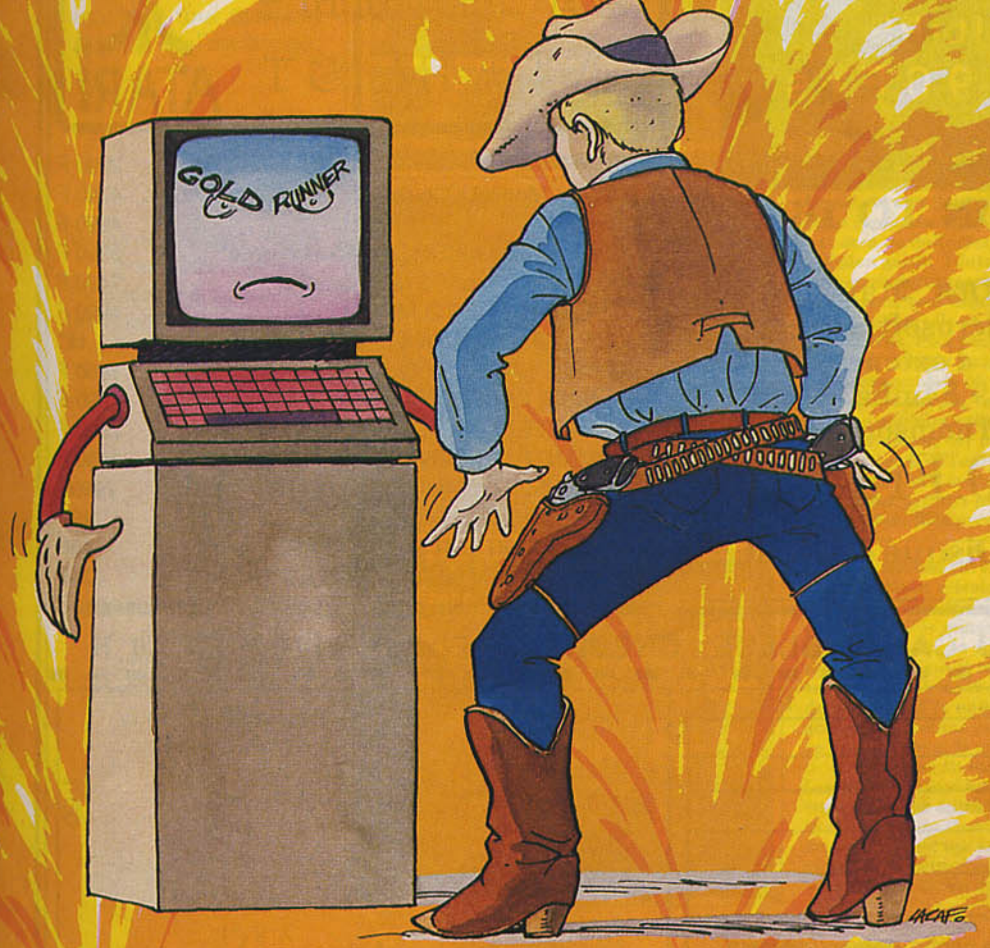


çais fort réussie. De plus, leurs pupilles bougent et le mouvement des lèvres est fonction de l'élocution. Bref, du grand art ! Les auteurs de ce programme auraient pu en rester là, il n'en est rien : l'analyse syntaxique est remplacée par un système de menu que l'on gère par l'intermédiaire de la souris. Le jeu en est grandement simplifié et il suffit de cliquer... au bon endroit. Tout cela justifie pleinement, si besoin est, la double récompense accordée à *Mortville Manor*. (Disquette B & J.-L. Langlois/Kyilkhor Création. *Tilt* 45 TP.) M. B.

Meilleur jeu d'arcade

GOLDRUNNER

Loin des jeux d'aventure et de réflexion, *Goldrunner* est un très bon dérivatif pour combattre son agressivité : pas de quartier, il faut tout détruire ! Il propose un décor très soigné mis en valeur par des teintes judicieusement choisies qui varient en fonction du niveau. De même, les vaisseaux, nombreux et diversifiés, sont fort bien dessinés et parfaitement discernables. Cela étant particulièrement vrai pour la version *Amiga*. Signalons que les ennemis se déplacent à la même vitesse que vous. Et c'est précisément l'aspect le plus étonnant de ce programme : animation et scrollings s'avèrent d'une incroyable célérité et d'une diabolique précision. A tel point que bien des programmeurs sur *Atari ST* ou *Amiga* aimeraient découvrir les secrets que cachent les kilos de code machine de ce programme. Autre point fort de *Goldrunner* : la bande sonore. Accueilli par un « Welcome to *Goldrunner* » digitalisé, on est bercé par une mélodie entraînante ponctuée de commentaires eux aussi digitalisés et fort spirituels. Enfin, signalons que, sur ce point, la version *Amiga* se révèle supérieure à la version *ST*. Certes, *Goldrunner* n'innove pas : il fait partie de la grande famille des *Space Invaders* et en reprend d'ailleurs l'essentiel. Mais il joue la carte de la qualité, et le soin apporté à la réalisation hors pair de ce programme l'a fait promouvoir Tilt d'or. Les éternels insatisfaits auront beau dire, *Goldrunner* est également très distrayant. (Disquette Microdeal. *Tilt* 44 TUB.) M. B.



Prix spécial du jury



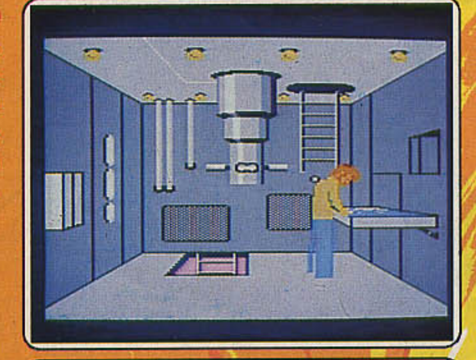
Décernée unanimement par la rédaction, cette mention spéciale revient à Cobra Soft qui la mérite pour l'ensemble de ses titres. Ce prix récompense les logiciels innovants et performants tels *HMS Cobra, Meurtres en série* ou encore *les Ripoux,* et surtout un état d'esprit original et réellement ludique. L'équipe de Cobra Soft, sous la direction de Bertrand Brocard, bouillonne d'idées et prend plaisir à son travail. Un plaisir que l'on retrouve dans les logiciels. Qui d'autre, en effet, se permet des pieds de nez à l'actualité comme lors de l'affaire Greenpeace avec *Dossier G,* ou encore l'expédition de Mathias Rust avec *Cessna Over Moscow* ? S'ils adaptent *les Ripoux,* c'est qu'ils ont aimé le film et, pour rendre l'ambiance, ils hantent les salles obscures des PMU et arpentent les arrière-cours de Barbès. S'ils reprennent le *Mystère de la marque jaune,* c'est que la bande dessinée a marqué leur enfance et ils n'hésitent pas à travailler plusieurs jours sur la seule moustache de Mortimer. Pour faire *Meurtres en série,* une superbe aventure policière accompagnée d'indices matériels (photographies, bas de nylon, lettres en braille...), Bertrand Brocard part visiter l'île de Sarcq et ressuscite le mystère du trésor des moines. *HMS Cobra* s'appuie intelligemment sur l'histoire des convois de Mourmansk qui ont sillonné l'océan Glacial arctique de 1941 à 1945 dans une simulation navale très riche. Cobra Soft, c'est aussi un bon jeu de dames, *Dames 3 D Champion,* c'est également *Graphic Studio, 3 D Studio* et *Music Studio,* des logiciels d'aide à la programmation clairs et bien faits. Bravo encore. N. M.

TOP TILT 87

Voici, en exclusivité interplanétaire, le résultat des Top Tilt 1987. Toujours plus exigeants, toujours plus passionnés, nos lecteurs ont voté ! Certains titres comme *Green Beret, Winter Games* et *Commando,* déjà primés l'année dernière, séduisent encore les adeptes du joystick fou et des sports d'hiver. *Les Passagers du vent* font coup double en récoltant Tilt d'Or et Top Tilt. Bon vent aux aventuriers ! *Silent Service, Gauntlet, Antiriad, 500 cc Grand Prix, Ghost'n Goblins* ont aussi su vous plaire, ainsi que trois petits ex-aequo : *Arkanoïd, Enduro Racer* et *Commando.*

Silent Service

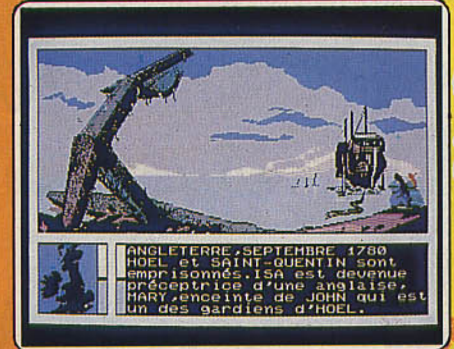
Connaître l'angoisse provoquée par le doux ronronnement du destroyer ennemi et le plaisir sans nom du tir au canon.



Après un an de guerre sous-marine, il n'est toujours qu'un seul navire pour résister au combat et pousser toujours plus loin la stratégie, l'action et l'angoisse... *Siler. Service* reste aujourd'hui « le » programme de simulation de combat sous-marin ! Voici un logiciel qui ne compte aucun défaut. A noter la richesse de son maniement, tout d'abord : le capitaine peut, à partir de la salle de pilotage, observer la carte radar, viser l'ennemi du périscope ou du pont du bâtiment, contrôler tour à tour l'état des machines et le tableau des dommages subis dans un combat... Toutes ces options possèdent de plus une qualité graphique excellente, et une animation réaliste qui permet de suivre à la surface de l'eau la route d'une torpille, de distinguer clairement la silhouette de l'adversaire ou de « zoomer » la carte pour mettre au point une stratégie d'attaque ! Mais plus encore que tout cela, c'est la logique et l'ambiance du combat qui séduiront les amateurs. De l'angoisse subtile provoquée par le doux ronronnement du destroyer ennemi qui passe juste en dessous de vous au plaisir brutal du tir au canon, une aventure unique et inoubliable ! De toutes les versions, c'est celle sur *Amiga* qui reste la plus belle de toutes... (K7 et disquette Microprose.)

Les Passagers du vent

En plein XVIII[e] siècle, Mary, Isa et leurs compagnons parcourent l'Europe et l'Afrique, risquant à tout moment la mort ou l'esclavage.



Les Passagers du vent sont distingués à la fois par la rédaction et par les lecteurs. Cela prouve que la qualité paye. C'est réconfortant. Les logiciels des deux épisodes frappent d'emblée par le style et la classe de leurs graphismes. Pour les possesseurs de *Thomson* en particulier, ce fut un choc. Le piège qui consistait à transformer le jeu en un album de BD à l'écran a été évité. L'aventure participe de l'univers de François Bourgeon, sans découler trop servilement des dessins de l'ouvrage. Le bruitage, au clavecin, s'est enrichi d'un épisode à l'autre, mais participe toujours de l'ambiance XVIII[e] siècle. Le scénario inspiré de la BD, certainement trop linéaire durant le premier épisode, pourra vous mener en bateau vers des impasses pendant longtemps, rendant le jeu plus difficile sans cependant vous bloquer brutalement devant un écran buté. La petite troupe aventureuse autour de Mary et Isa nous attrape par les sentiments. Ces êtres de chair et de sang, pétris de contradictions, sont soumis aux trahisons, à la haine, à l'agressivité des autres humains comme aux dangers de la nature. Et la fortune ne sourit pas qu'aux agités du joystick, mais à ceux et celles qui savent vivre la fiction et réagir en conséquence. Chapeau ! (K7 et disquette Infogrames.)

Gauntlet

Que ne faut-il pas tenter pour faire fortune ! Vous aurez à combattre des hordes de monstres et à explorer un bien étrange donjon !



Incarnant au choix un guerrier, une walkyrie, un magicien ou un elfe, vous allez tenter de faire fortune en explorant un bien étrange donjon. Votre but sera de collecter des coffres de pierres précieuses. Mais le domaine est bien gardé. Toute une horde de fantômes, magiciens, ogres et autres monstres sortiront de leur repaire pour vous attaquer sans cesse. Aussi aurez-vous tout intérêt à détruire ces repaires au plus vite. Les combats sont simples : ils se pratiquent au corps à corps ou à distance en lançant votre hache. Pour récupérer votre énergie si précieuse perdue lors des combats et à mesure que le temps s'écoule, il vous faudra déguster un de ces délicieux poulets ou vous délecter du contenu d'une gourde. Si le scénario est très simple, la réalisation est sans reproche. La version *ST* débute par une superbe image accompagnée d'une non moins superbe musique. Chaque niveau est représenté du dessus. Le scrolling est exemplaire et le graphisme et l'animation de qualité. Les bruitages sont corrects mais on aurait aimé éventuellement un fond sonore d'accompagnement. De plus, deux joueurs peuvent jouer simultanément, ce qui permet alors de s'entraider. (Disquette US Gold.)

Ikari Warriors

Six vies s'avéreront plus que nécessaires pour vous permettre de détruire le QG de vos ennemis dissimulé en pleine jungle.



Armé de seulement cinquante grenades et d'une centaine de balles, votre très périlleuse mission consiste à détruire le QG ennemi dissimulé dans la jungle. Vous, le super soldat, vous jetez à corps perdu dans une bataille sanglante. Vos ennemis, très supérieurs en nomb:e, se mettent évidemment en travers de votre route. Vous pouvez vous emparer des munitions abandonnées sur le terrain et vous en servir. Il est aussi possible d'emprunter un char d'assaut pour franchir certains barrages, un avion, ou même de traverser à la nage les réserves d'eau qui vous barrent le chemin. Un scénario classique pour un logiciel de guerre/action bien réalisé. Montré en vue aérienne, le champ de bataille est varié et précis. Le scrolling vertical vous interdit tout retour en arrière et la vigilance reste primordiale. Les six vies mises à votre disposition s'avèrent plus que nécessaires quand vous slalomez entre les balles sifflant à vos oreilles. Pas de saut d'écran, la précision du tir et du déplacement est excellente. Graphisme et animation brillent par leur qualité. Autant d'atouts pour ce très bon soft qui propose en prime une option de jeu à deux, cas relativement rare pour les logiciels de ce type. A vos armes et pas de quartier ! (K7 Elite.)

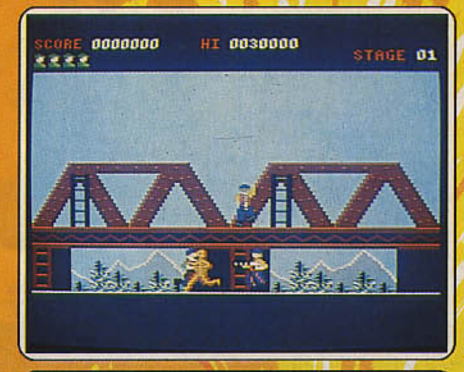


TURLOGH
LE RODEUR
Enfin une aventure dont vous serez vraiment le héros! Grâce aux 48 pages couleur de B.D. interactive, vous vivrez le début des aventures de TURLOGH LE RODEUR. Cet épisode vous mettra en condition et en forme pour affronter la suite en logiciel. C'est inédit, prenant et animé.
sept. 87
C'EST LUI OU VOUS !!
COBRA Soft
INEDIT
B.D. INTERACTIVE INCLUSE
En vente dans le Donjon le plus proche de chez vous !

TOP TILT 87

Green Beret

Une énergie hors du commun à déployer pour le petit para qui saute, court, esquive les obstacles. Un rythme d'enfer !



C'est en jouant que l'on peut comprendre la valeur de *Green Beret* auprès des lecteurs. Le petit para tire sur tout ce qui bouge. Banal ! Il s'empare des armes de ses adversaires qui arrivent de droite, de gauche, d'en haut, d'en bas et qui utilisent tous les moyens pour le faire échouer. Il court, il saute, il esquive les balles. Et meilleur il est, plus le paysage se dévoile. Il court le long d'un viaduc ferroviaire. Que d'énergie, d'efforts frénétiques, pour arriver à couvrir la distance d'une arcade supplémentaire ! Que de morts, je parle des décès du petit para ; c'est aussi un massacre permanent que subissent ses adversaires ! Il faudra mourir vingt fois pour commencer à identifier les ennemis qui surgissent, savoir comment éviter le karatéka pugnace, les soldats armés de lance-roquettes, mitraillettes, etc. Plus le but à atteindre est proche, plus la tâche se complique... Le jeu est difficile, sur une musique adaptée au rythme. C'est son rythme, sa rapidité, sa difficulté qui font l'intérêt de ce logiciel au principe simple, maintes fois utilisé. Il « passe » inégalement selon les machines, c'est sur *C 64* qu'il se distingue le mieux des autres logiciels tournant sur la même machine. (K7 et disquette Imagine.)

L'Armure sacrée d'Antiriad

Pour sauver la Terre contre des envahisseurs venus de l'espace, vous vous battrez seul et pratiquement nu, sous les regards des gnomes et des primates...



A la suite d'une guerre nucléaire causée par les travaux de certains savants sur une armure anti-radiations, la Terre est plongée dans un hiver nucléaire. Après des siècles, une nouvelle race issue des survivants apparaît. Ces nouveaux habitants vivent simplement et en paix grâce au Conseil des Sages. Mais une force d'invasion venue des confins de l'espace envahit la Terre. Les sages décident alors d'envoyer Tal à la recherche de l'armure sacrée, afin de vaincre les oppresseurs. Cette armure provient des recherches effectuées avant l'holocauste ; elle est cachée à l'intérieur d'un volcan. Sous le regard de primates, gnomes et autres insectes géants, vous commencez votre lutte pratiquement nu et ne pouvez compter que sur votre intelligence et votre habileté. Les graphismes agréables, bien que parfois trop stylisés, sont très précis et l'animation ne souffre d'aucune carence. Ce n'est pas le cas des commandes qui s'avèrent rétives : le nombre de mouvements alloués au joystick y est certainement pour quelque chose. Autre reproche : la bande sonore de qualité propose des variations de volume trop importantes. Mais le bilan reste positif et *Antiriad* est fait pour durer. (K7 Palace.)

Winter Games

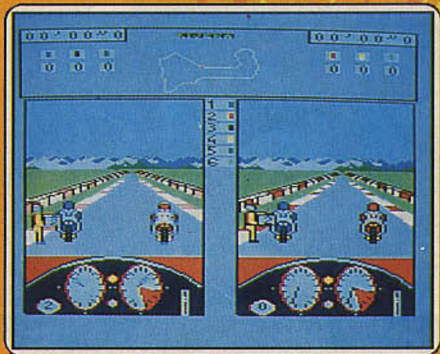
Ski acrobatique, bobsleigh... au total sept jeux d'hiver mettent à l'épreuve endurance, souplesse et goût du risque. Original.



Epyx, grand champion des compilations sportives, a atteint avec *Winter Games* le top niveau de l'originalité. Ces jeux d'hiver sont au nombre de sept. Ils misent tour à tour sur l'endurance (du poignet), la souplesse des mouvements et le goût du risque. Trois épreuves méritent tout particulièrement votre attention. Le ski acrobatique séduira les casse-cou et amateurs de fous rires. L'animation réaliste de ces superbes sauts périlleux et surtout les atterrissages « quatre fers en l'air » dans la neige sont vraiment très drôles ! Vient ensuite la course de ski de fond qui reproduit à merveille la douloureuse fatigue du dixième tour... Le paysage traversé y est superbe de réalisme. Et, pour finir en beauté, une descente en bobsleigh, cette luge diabolique qui profite ici d'un écran double-fenêtre, l'une pour la carte, l'autre pour la piste. Effet 3D, virages relevés et crissement de la glace, comme si vous y étiez ! *Winter Games* a trouvé le juste compromis entre réalisme et action, simulation et plaisir ludique. Très maniable puisqu'il permet de s'entraîner séparément à chacune des épreuves avant la compétition, il admet finalement huit participants dont les résultats seront traduits sur un tableau complet... (K7 et disquette Epyx.)

500 cc Grand Prix

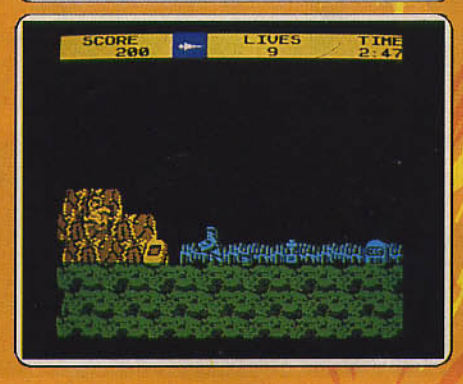
Pour gagner ce grand prix, seul contre l'ordinateur, ou à deux, vous disposez d'une moto capable de répondre à toutes vos sollicitations.



Vous êtes invité à participer à une course de motos. Douze circuits sont proposés, aux difficultés variées. L'écran est divisé en deux, chaque moitié représentant l'un des deux camps en présence : vous et l'ordinateur ou un autre partenaire humain qui pourra alors jouer simultanément (chacun peut alors voir l'autre sur la partie d'écran qui lui est réservée). Votre moto réagira sans problème à la moindre de vos sollicitations en se couchant plus ou moins sur la route. Notons à ce propos que vos pneus feraient envie à bien des motards car ils ne dérapent pas et les chocs restent sans effet ! Ce logiciel présente de grandes variations selon la machine sur laquelle il tourne. Ainsi les versions *Amstrad* et *Thomson* ne disposent d'aucun bruitage ; graphismes et animation sont médiocres. La version *PC* non plus n'est guère brillante mais cela tient aussi aux capacités réduites de la machine. Il en va tout autrement de la version *ST*. Le graphisme y est fin et les couleurs vives et contrastées. L'animation est fluide et donne à la compétition un réalisme saisissant. Les bruitages, sans être exceptionnels, complètent cependant bien l'ambiance avec le bruit du moteur variant selon le régime. (Disquette Microïd.)

Ghost'n Goblins

Morts vivants, zombies et autres créatures vous guettent dans le cimetière en ruine. Vous n'hésiterez pas à les combattre... pour sauver votre belle !

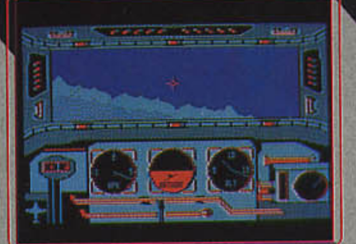


Pour les doux yeux de votre belle, retenue captive par des forces maléfiques, vous n'hésiterez pas à affronter tous les dangers, dragons mortels ou fantômes diaboliques. Une ambiance sinistre : un cimetière en ruine, dans l'aurore frémissante d'un matin d'hiver, où vos pas vous mèneront de pierres tombales en échelles, poursuivi par des morts vivants, zombies et autres corbeaux noirs. Bien entendu, vos adversaires sortent de terre à tout moment et en tout lieu : aucun répit à espérer. Il vous est tout juste permis de rester accroché à une échelle, pour peu qu'aucun goblin ne soit à proximité. Il ne vous reste plus qu'à découvrir le bouclier protecteur et à vous munir de la torche enflammée qui réduira en poussière presque tous vos assaillants. Les cinq vies qui vous sont généreusement attribuées s'avèrent plus que nécessaires. L'action, d'une vitalité époustouflante, permet d'oublier le scénario un peu trop classique à notre goût. Un excellent scrolling latéral dévoile un paysage superbe. La qualité graphique des décors et de l'animation est soutenue par une musique angoissante qui n'est pas sans rappeler celle de *Ghostbusters*. Un superbe logiciel d'outre-tombe à tester par quelque nuit de pleine lune ! (Cassette Elite.)


720
logiciels

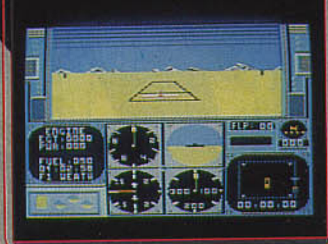
720 logiciels au Tiltoscope


1. Academy

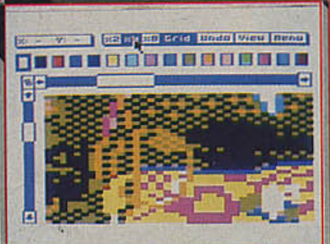

2. Ace of Aces

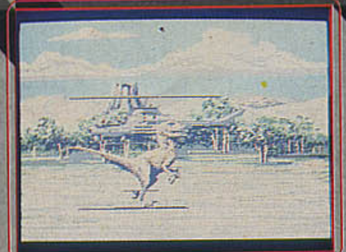


3. Ace of Aces

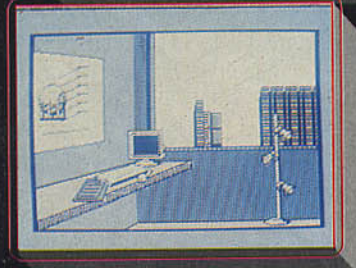

4. Acrojet


5. Acrojet


6. Advanced OCP Art Studio

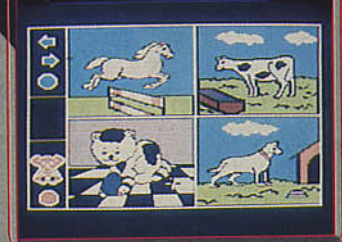

7. Aegis Animator


8. Affaire « Vera Cruz »


9. Aftershock

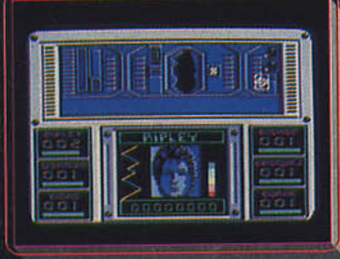


10. Airball


11. Album enchanté



12. Alien Highway



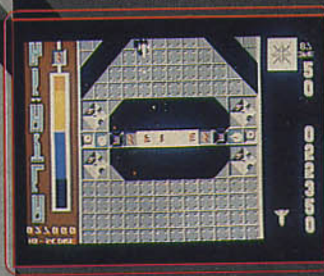
13. Aliens

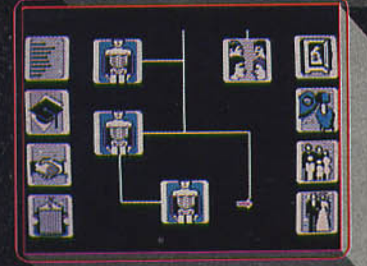


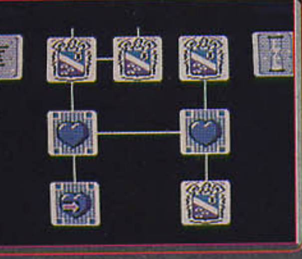
14. Alphabet



15. Alphabet de l'ours Oscar


16. Altaïr

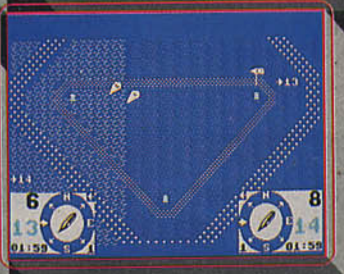

17. Alter ego - Female version

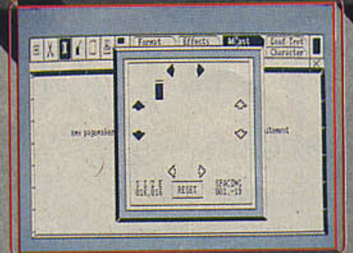

18. Alter ego - Male version

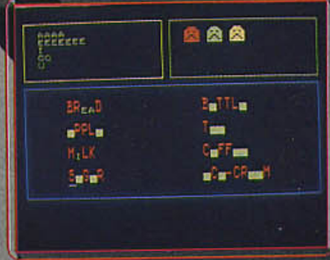

19. Alternate Reality


20. Amazon


21. American Challenge

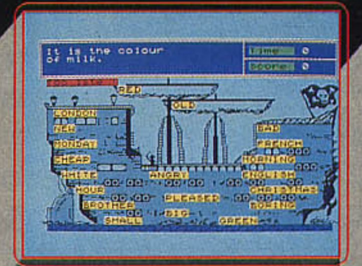

22. America's Cup Challenge


23. AMX Page Maker


24. Anglais Volume 1



25. Anglais Volume 2



26. Anglais Volume 3



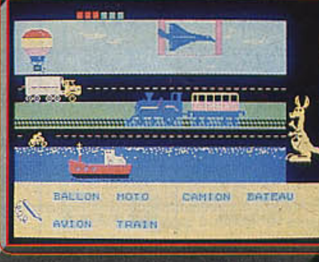
27. Animalier



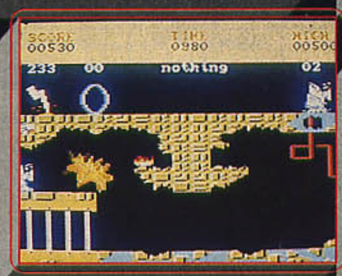
28. Antre de Gork



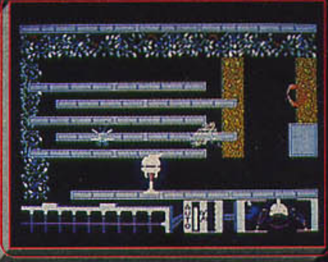
29. Apprends-moi à écrire



30. Apprends-moi à lire II



31. Apprentice (The)



32. Arac and the Arachnidroïd



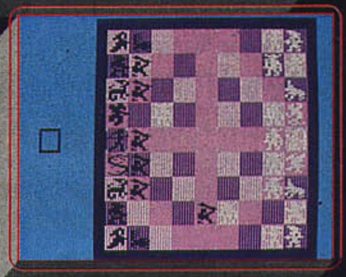
33. Arazok's Tomb



34. Arazok's Tomb



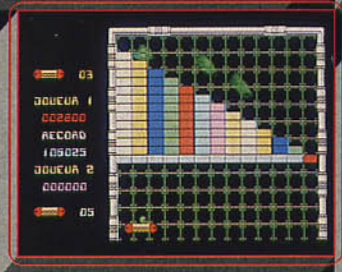
35. Archibald à la découverte...



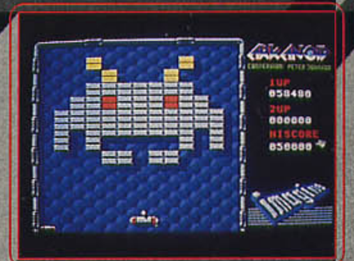
36. Archon



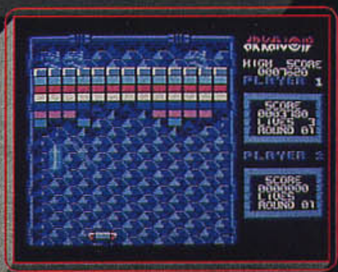
37. Arena



38. Arkanoïd



39. Arkanoïd



40. Arkanoïd



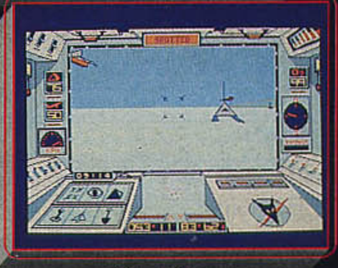
41. Army Moves



42. Army Moves



43. Art Director



44. Artifox



45. Asphalt



46. Asterix and the Magic Cauldron



47. Au temps jadis



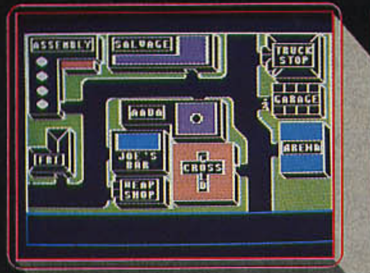
48. Auf Wiedersehen Monty

720 logiciels au Tiltoscope

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ
1. ACADEMY	CRL	Spectrum	Action/stratégie	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
2. ACE OF ACES	US Gold	Amstrad CPC	Action	K7 Disquette	★★★★	★★★	★★★	★★★★★
3. ACE OF ACES	US Gold	Commodore 64	Combat aérien	Disquette	★★★★	★★★★	★★★★	★★★
4. ACROJET	Microprose	Amstrad CPC	Simulateur de vol	K7	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
5. ACROJET	Microprose	Commodore 64	Simulateur de vol	K7	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
6. ADVANCED OCP ART STUDIO	Rainbird Firebird	Amstrad CPC 6128	Création graphique	Disquette	★★★★★★	–	–	★★★
7. AEGIS ANIMATOR	Aegis Development	Atari ST	Animation graphique	Disquette	★★★★★★	★★★★★	–	★★★
8. AFFAIRE « VERA CRUZ » (L')	Infogrames	Amstrad CPC	Aventure policière	K7	★★★★★	–	–	★★★
9. AFTERSHOCK	Interceptor	Amstrad CPC	Aventure graphique	K7	★★★	–	–	★★★★
10. AIRBALL	Microdeal	Atari ST	Action	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
11. ALBUM ENCHANTE (L')	API	Apple II, IIe, IIc	Educatif/Eveil	Disquette	★★★★	–	–	★
12. ALIEN HIGHWAY	Vortex Software	Spectrum	Action	K7	★★★★	★★★★	★★	★★★
13. ALIENS	Electric Dreams	Commodore 64	Action/Stratégie	K7	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
14. ALPHABET	Playjeux	Thomson MO 5, TO 7	Alphabet	K7	★★	–	–	★★
15. ALPHABET DE L'OURS OSCAR (L')	API	Apple II, IIe, IIc	Educatif	Disquette	★★★	–	–	★
16. ALTAIR	Ere Informatique	Atari ST	Réflexe	Disquette	★★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★★★
17. ALTER EGO - FEMALE VERSION	Activision	PC	Simulation de vie	Disquette	★★	–	–	–
18. ALTER EGO - MALE VERSION	Activision	PC	Simulation de vie	Disquette	★★	–	–	–
19. ALTERNATE REALITY	Datasoft	Atari 520 ST	Jeu de rôle	Disquette	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
20. AMAZON	Telarium	Atari 520 ST	Aventure	Disquette	★★★★★	–	–	★★★★
21. AMERICAN CHALLENGE	Mindscape	PC	Simulation de régate	Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★★
22. AMERICA'S CUP CHALLENGE	US Gold	Commodore 64	Simulation de régate	K7 Disquette	★★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★
23. AMX PAGE MAKER	AMX	Amstrad CPC	PAO	Disquette	–	–	–	★★★★
24. ANGLAIS VOLUME 1	Cedic-Nathan	Thomson TO 8, TO 9, NR	Anglais	Disquette	–	–	–	★★★★
25. ANGLAIS VOLUME 2	Cedic-Nathan	Thomson TO 9, NR	Anglais	Disquette	–	–	–	★★★★
26. ANGLAIS VOLUME 3	Cedic-Nathan	Thomson TO 8, TO 9, NR	Anglais	Disquette	★★★	–	–	★★★★
27. ANIMALIER (L')	Ere Informatique	Amstrad CPC	Lecture	Disquette	★★★	–	–	★★
28. ANTRE DE GORK (L')	Excalibur	Amstrad CPC	Aventure	Disquette	★★★	–	–	★★★
29. APPRENDS-MOI A ECRIRE	Cedic-Nathan	Thomson MO 5, MO 6, TO 7, TO 8	Français	K7 Disquette	★★★	–	–	★
30. APPRENDS-MOI A LIRE II	Cedic-Nathan	Thomson MO 5, MO 6, TO 7, TO 8	Lecture	K7 Disquette	★★★★	–	★★★★	★★
31. APPRENTICE (THE)	Mastertronic	Amstrad CPC	Aventure/Action	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★★
32. ARAC AND THE ARACHNIDROID	Addictive	Commodore 64	Action/Réflexe	K7	★★★	★★★★	★★★	★★★
33. ARAZOK'S TOMB	Aegis	Amiga 500, 1000, 2000	Aventure graphique	Disquette	★★★★★	–	★★★	★★★★
34. ARAZOK'S TOMB	Aegis	Apple Mac	Aventure	Disquette	★★★★	–	★★★	★★★★★★
35. ARCHIBALD A LA DECOUVERTE DES ALGOR	Jean Dourisboure	Thomson MO 5, MO 6, TO 7, TO 8	Logique informatique	Disquette	–	–	–	★★★★
36. ARCHON	Electronic Arts	PC et compatibles	Réflexion	Disquette	★★★	★★★	★	★★★
37. ARENA	Psygnosis	Atari ST	Sports	Disquette	★★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
38. ARKANOID	FIL	Thomson TO	Réflexe	K7 Disquette	★★★	★★★★★	★	★★★★★
39. ARKANOID	Imagine	Atari ST	Action	Disquette	★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★★
40. ARKANOID	Imagine	Commodore 64	Action/Réflexe	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★★
41. ARMY MOVES	Ocean	Spectrum	Action/Guerre	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
42. ARMY MOVES	Ocean Imagine	Amstrad CPC	Action/Guerre	K7	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★
43. ART DIRECTOR	Mirrorsoft	Atari ST	Création graphique	Disquette	★★★★★★	★★★★	★★	★★★★★
44. ARTIFOX	Electronic Arts	Atari ST	Action	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
45. ASPHALT	Ubi Soft	Amstrad CPC	Action	Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
46. ASTERIX AND THE MAGIC CAULDRON	Melbourne House	Spectrum	Aventure/Action	K7	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
47. AU TEMPS JADIS	Carraz	Thomson MO 5, MO 6, TO 7, TO 8	Français/Histoire	K7 Disquette	★★★★	–	–	★★★
48. AUF WIEDERSEHEN MONTY	Gremlin Graphics	Spectrum	Aventure/Action	K7	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★

INTÉRÊT	PRIX	TILT	RUBRIQUE	NOTRE COMMENTAIRE
14	B	39	CO	A bord des vaisseaux spatiaux proposés ou de celui que vous aurez construit, vous devrez remplir vingt missions réparties en cinq niveaux. L'accession au niveau supérieur ne se fait que lorsque vous aurez obtenu 90 % de réussite. Un bon jeu mêlant action et stratégie, dans la lignée de *Tau Ceti*.
14	A/B	43	CO	Pilote de Mosquito pendant la Seconde Guerre mondiale, vous devez bombarder les armées allemandes. Moins réussi que la version C 64, ce programme reste fort convaincant. Existe également sur Spectrum.
15	B	38	TUB	*Ace of Aces* est un simulateur de combat aérien très agréable à manier. Diverses options vous sont proposées : chasse en altitude, bombardements au sol, etc. L'ensemble du jeu possède un graphisme de qualité.
15	A	41	TUB	Ce simulateur de vol vous propose une dizaine de parcours acrobatiques. Le jet évolue devant vous (cf. *Solo Flight*), le tableau de bord permet de suivre avec précision la météo, l'état des moteurs… Le menu de jeu donne accès à plusieurs phases de préparation idéales pour apprendre à piloter.
18	A	40	DOS	Le plaisir de piloter un avion de voltige se retrouve dans le logiciel. Vous voyez votre avion, distinguez instantanément le résultat de vos manœuvres. Bon rendu de l'action des commandes. Des sensations fortes dans un cadre très pacifique.
19	C	44	TP	Ce programme fait mieux que ce que l'on espérait de la machine : extrêmement riche en fonctionnalités, d'un emploi agréable, notice précise et illustrée (en anglais). Utilise les trois modes du CPC. L'emploi d'une souris permet d'exploiter à fond le logiciel.
16	C	41	CO	Un programme qui vous permettra des animations graphiques de grande qualité. Une palette de couleurs large et une liberté quasi complète de translation des images sous tous les axes ; il séduira les artistes les plus difficiles. Un des meilleurs logiciels d'animation actuellement disponibles sur ST.
12	B	30	SOS	Le cadavre gît à vos pieds. Une vision loupe vous permet d'observer les moindres indices avec précision pour entamer l'enquête avec logique et perspicacité. Un logiciel réaliste qui donne le frisson… Le monde sordide de la prostitution sera votre terrain de manœuvre…
15	B	38	SOS	Jeu d'aventure graphique classique. Vous devez à tout prix désamorcer un réacteur atomique… Si tous les lieux visités ne sont pas systématiquement représentés à l'écran, les graphismes présents sont superbes. Un dialogue complexe et une énigme captivante tiendront en haleine les amateurs…
16	C	46	TP	Elle bondit la petite balle mauve dans l'immense château aux épines mortelles et aux salles mystérieuses. Un son guilleret, une animation très correcte n'en font pas une réussite. Mais de superbes graphismes qui créent une ambiance originale en font un excellent jeu d'action.
10	B	44	KID	Mémoriser les noms d'animaux, d'objets usuels, de couleurs, de formes géométriques… Pour cela, un graphisme attrayant et une synthèse vocale. Celle-ci est hélas bien difficile à comprendre et risque de dérouter au lieu d'apporter une aide. A partir de quatre ou cinq ans.
11	B	38	DOS	Dans cette suite d'*Alien Highway*, vous dirigez un robot qui doit amener une bombe au bout de la route. Les obstacles sont légion et les autres robots particulièrement agressifs. Un logiciel amusant, bien réalisé sur le plan graphique, mais dont l'action ne change guère de l'épisode précédent.
15	B	42	CO	Si l'on reste loin des angoisses du film du même nom, on ne peut qu'apprécier l'ambiance de ce logiciel. L'équipage part pour l'exploration du vaisseau… Graphismes de qualité, bruitages savoureux, de quoi briser les nerfs des novices et assurer aux autres de longues heures de jeu.
10	A	30	KID	Destiné à apprendre l'alphabet aux enfants, ce logiciel leur permet de s'exercer seul à le réciter, dans l'ordre ou le désordre, et à classer des mots pour apprendre à se servir du dictionnaire… Utile, mais de pédagogie plutôt sommaire.
8	B	45	KID	Un premier contact avec l'alphabet utilisant graphisme et son. Les dessins plutôt sympathiques ne peuvent hélas racheter une synthèse vocale exécrable, presque inaudible, un certain manque d'imagination et un fonctionnement imparfait du programme.
14	C	43	TUB	Ersartz de *Space Invaders*, ce programme comblera tous les amateurs du genre. Un scrolling continu fait apparaître le décor qui dévoile de nombreux canons, bases de missiles et autres qu'il faut détruire. Deux défauts : des projectiles trop petits et une bande sonore exécrable.
17	D	37	MSTAR	Vous accompagnez le personnage que vous avez construit de sa naissance à sa mort. Vous lui dictez son comportement. Ce logiciel sans équivalent a reçu un Tilt d'or pour son interactivité en 1986. Irritant : quel que soit leur destin, les personnages féminins sont toujours plus passifs que les hommes !
17	D	37	MSTAR	Ce logiciel a mérité un Tilt d'or pour son interactivité et son originalité. Vous vivez dans la peau du personnage que vous avez construit, de sa naissance à sa mort. Trois disquettes pour des dizaines de destins possibles. Des américanismes psychologiques parfois drôles. En anglais, bons dialogues.
18	E	41	SOS	Kidnappé par un vaisseau spatial, vous vous retrouvez dans un monde étrange, sans armes. Un des meilleurs jeux de rôle existants où rien n'a été laissé au hasard, pas même le climat. Se déroule en temps réel.
17	E	39	CO	Vous êtes envoyé en mission afin de retrouver la trace d'une expédition scientifique perdue en Amazonie et, si possible, de la secourir. Avec vous, votre ordinateur portable, capable de signaler votre position à vos chefs, et Paco, un compagnon de route plutôt insolite, mais qui connaît bien des secrets.
16	C	44	DOS	Un soft très évolué qui permet de retrouver l'excitation des « vraies » régates. Les conditions de navigation sont fidèlement reconstituées. Dernier atout : deux ordinateurs peuvent jouer l'un contre l'autre. A recommander à tous les amateurs de voile. Existe aussi sur Apple et Commodore.
18	A/B	44	DOS	Ce logiciel, dès que vous en maîtrisez les subtilités, autorise des régates passionnées. Changements de focs, envois de spinnaker, variation du vent en cours de régate, tout y est. Graphismes et bruitages réussis, vivacité du jeu, nécessité d'une bonne concentration. Existe aussi sur Amstrad.
17	F	45	DOS	Premier programme de publication assistée par ordinateur sur CPC, *AMX Page Maker* place la barre très haut. Décrire ses multiples possibilités est impossible ici mais il suffit de dire qu'il est l'outil idéal pour la création de fanzines et autres petits journaux.
12	C	44	KID	Exercices de lecture rapide sous forme de QCM, mémorisation du vocabulaire au moyen de phrases ou de mots « à trou ». Un petit jeu d'aventure en anglais vient égayer ce logiciel plutôt terne. L'éditeur permet néanmoins de renouveler à volonté les exercices.
15	C	38	KID	Un vaste choix d'exercices bien corrigés pour ce logiciel utilisable en classe ou comme outil de révision. On ne lui reprochera qu'une présentation un peu triste et des instructions parfois obscures.
14	C	44	KID	Pour s'imprégner du vocabulaire nécessaire en sixième et cinquième : lecture des nombres et de l'heure, synonymes et antonymes, et un petit jeu où, pour couler un navire, vous devrez trouver des termes d'après une courte définition. Un éditeur permet de modifier les exercices.
11	B	38	KID	Une première initiation à l'alphabet sous la forme d'un abécédaire illustré de dessins d'animaux exotiques. Une image s'affiche avec l'initiale du nom de l'animal ; l'enfant doit la reconnnaître et colorier l'image. Un album de coloriage mis au goût du jour…
12	B	40	SOS	Une aventure graphique très classique qui vous attribue un quotient vital et vous abandonne au milieu d'une forêt lugubre. Il suffit donc de tracer un plan des lieux et de s'armer de patience… Les graphismes sont variés, le dialogue, très bon, est facilité par de nombreux messages explicatifs.
14	C	41	KID	Un logiciel bien sérieux (trop ?) pour les plus jeunes. De la lettre au mot, l'ordinateur est un inlassable modèle de script, de cursive… Sans qu'il soit question d'apprendre à écrire par informatique interposée, elle peut contribuer à l'entraînement de la main et de l'œil. Existe aussi sur Amstrad.
16	C	42	KID	Première utilisation de la synthèse vocale dans le domaine de l'éducatif. Un ensemble progressif, de la lecture d'un mot à celle de phrases simples. Les exercices profitent, outre du son, d'un graphisme agréable et d'une présentation attrayante. Existe aussi sur Amstrad.
11	A	39	TUB	Scénario classique : vous collectez et utilisez les objets qui parsèment les galeries de cet univers. L'action est soutenue par un graphisme séduisant, et la stratégie vous permet de rencontrer divers personnages. L'aventure est longue, de nombreux allers-retours seront nécessaires pour gagner.
14	B	37	TUB	Prenant tantôt la forme d'une araignée, tantôt celle d'un « pied suspendu », ce petit robot a pour mission de désamorcer trois réacteurs. L'animation des personnages et les diverses méthodes de jeu ne manquent pas d'originalité. La stratégie se limite, quant à elle, à la mémorisation des lieux visités.
13	C	47	CO	Cette version Amiga apporte à l'aventure la couleur (première version Mac…) et la synthèse vocale de quelques commentaires. Mission aussi classique que complexe, essentiellement maniée au clavier. A noter quand même une boussole qui permet de se déplacer à l'aide de la souris.
12	F	42	SOS	Mais quels sont les secrets de la secte d'Arazok et que cache la tombe de ce dernier ? Un jeu d'aventure classique et bien pensé qui utilise parfaitement les fonctionnalités du Mac et bénéficie de bons dialogues.
16	E	47	KID	A première vue, un jeu de Master Mind sur ordinateur. En réalité, une approche ambitieuse des mécanismes du raisonnement, des systèmes algorithmiques. Riche de possibilités s'il est inclus dans une démarche plus vaste menée par un mentor compétent, sans grand intérêt sinon.
14	B	41	CO	Alliant subtilement le réflexe à la stratégie, *Archon* tient une place particulière dans l'univers des jeux. Si les règles restent les mêmes sur la version d'IBM, le graphisme un peu fouillis déçoit quant aux possibilités de la machine. Mais on prend toujours un réel plaisir à ce jeu, seul ou à deux.
16	D	37	TUB	Grande variété d'épreuves athlétiques et animation excellente. Vous risquez d'apprendre des choses sur les sports simulés. L'irruption permanente de personnages de BD aux commentaires caustiques viendra fouetter votre apathie en cas de résultats trop décevants. Bons dialogues.
12	B	46	CO	Ce célèbre casse-briques devient méconnaissable sur Thomson ! Où sont donc passés les graphismes étonnants des versions C 64, ST et même Amstrad ? Que reste-t-il de la bande sonore ? Rien, ou presque… Seule l'animation est de bon niveau. Ce qui est peu, vous en conviendrez.
15	C	46	CO	Un mur de brique original, avec 32 tableaux à passer avant de s'attaquer au dernier, le « changeur de dimension ». Chaque tableau a sa particularité. Un bug : le programme ne sauvegarde pas les scores.
16	B	42	TUB	Adaptation d'un jeu de café à grand succès, ce programme est, en fait, une version révisée du casse-briques. Mais, à la surprise générale, il propose des graphismes de belle facture, une animation rapide et douce ainsi qu'une bande sonore irréprochable. De beaux moments en perspective !
12	B	44	TUB	Contrôlant tour à tour une Jeep, un hélicoptère ou un soldat, vous devrez tenter d'atteindre le quartier général de l'ennemi en dépit de toutes les défenses qu'il a dressées pour vous arrêter. Un bon jeu de guerre, varié et difficile, servi par des graphismes et une animation de qualité.
10	A	46	CO	La version C 64 de ce programme s'était attirée nos foudres (44 TUB), en est-il de même pour la version CPC ? Oui, mais en plus mesuré. Moins difficile que sur C 64, le programme est plus attrayant sur Amstrad. Mais ce n'est pas encore la panacée !
17	E	43	TP	Un des premiers logiciels de création graphique qui soutient la comparaison avec *Degas* ou *Néochrome* dont il peut convertir les images dans son propre format. Des possibilités étonnantes et originales telles que la vue en perspective ou l'agrandissement. Un logiciel complet, et complexe !
13	C	43	CO	C'est dans le froid glacial de l'Arctique que prend place cette bataille de chars en 3D. La stratégie sera nécessaire pour vaincre les étrangers. Un jeu complexe à l'atmosphère prenante et réaliste.
11	B	42	TUB	*Asphalt* séduit plus par son scénario que par la qualité de son action. Vous pilotez un camion et devez faire face aux pillards… La route, montrée en vue aérienne, est bien représentée. Malgré une animation et une mise en scène efficaces, la monotonie de la conduite se fait vite ressentir.
14	B	38	CO	Ça va mal chez les Gaulois. Le chaudron magique qui permettait au druide de préparer sa potion est en pièces. Asterix et Obelix doivent en récupérer les morceaux au plus vite. Un jeu amusant doté de graphismes superbes mais dont l'animation est un peu en deçà sur cette machine.
17	B	47	KID	Une création de récits historiques. Guide pour l'articulation du texte, source d'information sur six époques, de l'âge de pierre au temps des Francs, le logiciel permet de concilier imagination et connaissances. Une réussite aussi dans la présentation, claire, attrayante, bien illustrée.
13	B	44	TUB	Pour acheter son île déserte, Monty devra trouver l'argent nécessaire en ramassant les traveller's chèques, en gagnant la course automobile ou en faisant du recel. Un bon jeu d'aventure/action, aux graphismes et à l 'animation de qualité, servi de plus par un excellent bruitage en version 128 Ko.

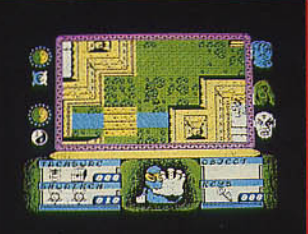
720 logiciels au Tiltoscope

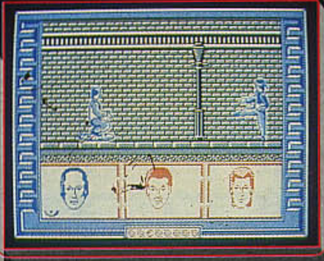


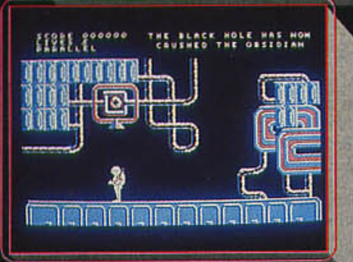
49. Autoduel



50. Aux origines de la vie


51. Avenger


52. Aventures de Jack Burton



53. Back to Reality


54. Bactron

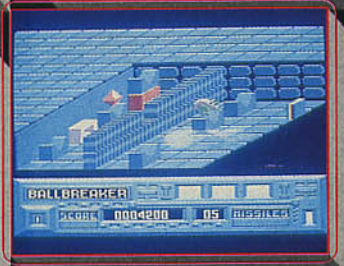

55. Bad Max



56. Balade au pays de l'écrit


57. Balance of Power


58. Balance of Power



59. Ball Breaker

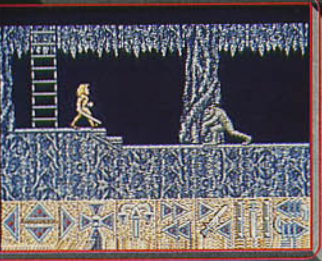

60. Ballblazer



61. Balthazar



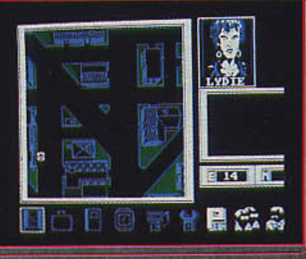
62. Barbarian


63. Barbarian


64. Battlefield Germany


65. Bazooka Bill


66. Beyond the Forbidden Forest



67. Big Band



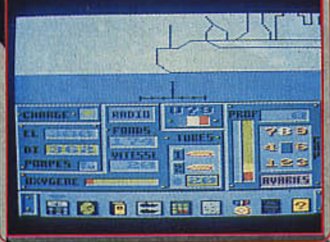
68. Black Belt



69. Black Magic



70. Blood'n Guts


71. Blue War

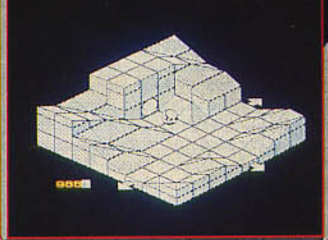


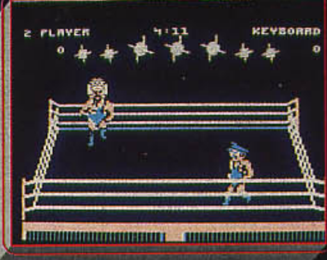
72. Blue War II


73. Bob Winner



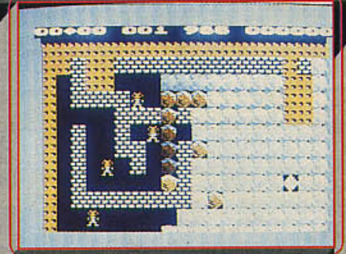
74. Bobby Bearing

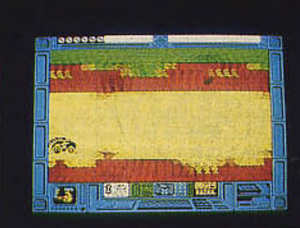

75. Bobby Bearing

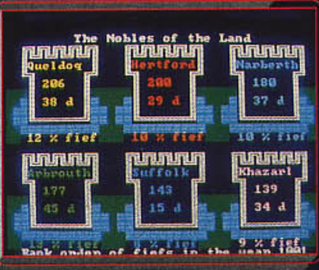


76. Bop'n Wrestle


77. Boulder Dash


78. Boulder Dash Construction


79. Breakthru



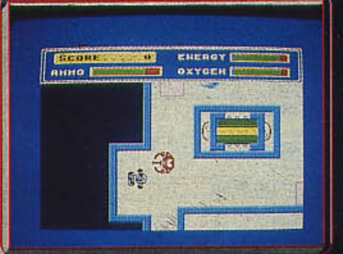
80. By Fire and Sword


81. Camelot Warriors

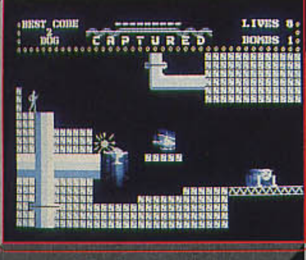

82. Canadair



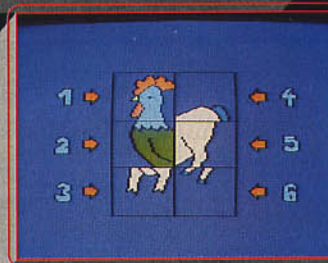
83. Captain Goodnight



84. Captain Kelly

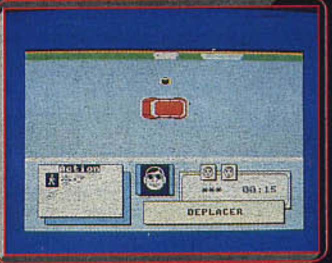


85. Captured

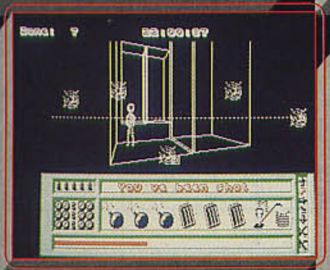

86. Capucine

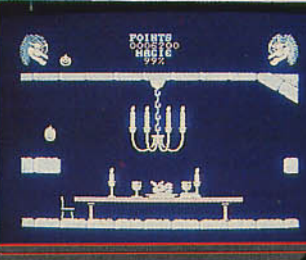


87. Cartographer

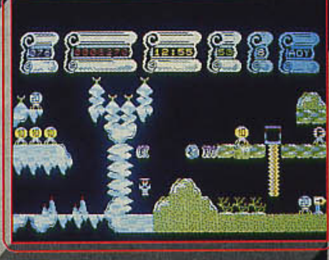


88. Casse du siècle


89. Catch 23



90. Cauldron II


91. Cavernes de Thénébé



92. 180


93. Cessna over Moscow



94. Challenge of the Gobots



95. Chameleon



96. Championship Basketball

720 logiciels au Tiltoscope

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ
49. AUTODUEL	Origin System Inc.	Apple II	Aventure paramétrable	Disquette	****	–	–	****
50. AUX ORIGINES DE LA VIE	Carraz	Thomson MO 5, MO 6, TO 7/70,	Biologie	K7, DNR Disquette	****	–	–	****
51. AVENGER	Gremlin Graphics	Spectrum	Aventure/Action	K7	****	****	***	****
52. AVENTURES DE JACK BURTON (LES)	Electric Dreams	Amstrad CPC	Aventure/Action	Disquette	**	***	**	***
53. BACK TO REALITY	Mastertronic	Amstrad CPC	Action/Labyrinthe	K7	****	***	***	*****
54. BACTRON	Loriciels	Amstrad CPC	Action	K7 Disquette	****	****	–	****
55. BAD MAX	Transoft Imperasoft	MSX II	Aventure graphique	Disquette (720 Ko)	*****	–	–	******
56. BALADE AU PAYS DE L'ECRIT	Cocktel Vision	Amstrad CPC	Français	K7 Disquette	–	–	–	***
57. BALANCE OF POWER	Mindscape	Apple Mac	Simulation	Disquette	*****	–	–	****
58. BALANCE OF POWER	Mindscape	Atari ST	Stratégie	Disquette	*****	–	–	***
59. BALL BREAKER	CRL	Amstrad CPC	Casse-briques	K7	*****	*****	****	******
60. BALLBLAZER	Activision	Amstrad CPC	Jeu de balle	Disquette	***	*****	****	****
61. BALTHAZAR	Titus	Thomson MO 5, MO 6, TO 7, TO 8	Action	K7 Disquette	***	***	**	***
62. BARBARIAN	Palace Software	Amstrad CPC	Action/Combat	K7 Disquette	****	******	****	****
63. BARBARIAN	Psygnosis	Atari ST	Action	Disquette	******	****	*****	*****
64. BATTLEFIELD GERMANY	PSS	Amstrad CPC	Wargame	K7	****	–	*	****
65. BAZOOKA BILL	Arcade	Spectrum	Action	K7	****	**	**	****
66. BEYOND THE FORBIDDEN FOREST	US Gold	Commodore 64	Aventure/Action	K7	****	****	****	*****
67. BIG BAND	Softhawk	Amstrad CPC	Aventure	Disquette	*****	–	–	***
68. BLACK BELT	Sega	Console Sega	Karaté	Cartouche	*****	******	****	******
69. BLACK MAGIC	Datasoft	Commodore 64	Action	K7	****	***	**	****
70. BLOOD'N GUTS	Greve Graphics	Commodore 64	Action	K7	****	***	***	***
71. BLUE WAR	Free Game Blot	Amstrad CPC	Simulation sous-marine	Disquette	*****	***	****	****
72. BLUE WAR II	Free Game Blot	Thomson TO 8, TO 9, TO 9+	Simulation sous-marine	Disquette	****	–	*	***
73. BOB WINNER	Loriciels	Amstrad CPC	Action	Disquette	*****	*****	*****	*****
74. BOBBY BEARING	The Edge	Amstrad CPC	Action/Equilibre	K7	****	****	***	*****
75. BOBBY BEARING	The Edge	Spectrum	Action	K7	*****	****	***	****
76. BOP'N WRESTLE	Mindscape	Apple II	Catch	Disquette	***	***	**	*****
77. BOULDER DASH	First Star Starsoft	PC	Action	Disquette	***	*****	***	****
78. BOULDER DASH CONSTRUCTION KIT	First Star	Commodore 64	Action/Labyrinthe	Disquette	****	*****	****	***
79. BREAKTHRU	Data East	Spectrum	Action	K7	****	***	**	***
80. BY FIRE AND SWORD	Havalon Hill	PC et compatibles	Wargame	Disquette	**	*	*	****
81. CAMELOT WARRIORS	Ariolasoft	Spectrum	Aventure/Action	K7	*****	*****	***	*****
82. CANADAIR	FIL	Amstrad CPC	Action/Tactique	K7	**	***	***	***
83. CAPTAIN GOODNIGHT	Broderbund	Apple II	Action	Disquette	****	**	***	****
84. CAPTAIN KELLY	Quicksilva	Spectrum	Action	K7	***	***	***	***
85. CAPTURED	Greve Graphics	Commodore 64	Action/Echelle	K7	****	***	***	****
86. CAPUCINE	Ere Informatique	Amstrad CPC	Educatif	Disquette	***	–	–	*
87. CARTOGRAPHER	Antic Software	Atari ST	Cartographie	Disquette	*****	–	–	**
88. CASSE DU SIECLE (LE)	Ariolasoft	Amstrad CPC	Action/Stratégie	K7	****	***	***	***
89. CATCH 23	Martech	Amstrad CPC	Aventure	K7	******	*****	****	*****
90. CAULDRON II	Palace Software	Amstrad CPC	Aventure/Action	K7	*****	******	*****	******
91. CAVERNES DE THENEBE (LES)	Softbook	Amstrad CPC	Arcade	Disquette	****	*****	****	*****
92. 180	Mastertronic	Commodore 64	Jeu de fléchettes	K7	****	***	***	****
93. CESSNA OVER MOSCOW	Hitech Productions	Amstrad CPC	Action	Disquette	***	**	*	****
94. CHALLENGE OF THE GOBOTS	Ariolasoft	Commodore 64	Action	Disquette	****	****	****	*****
95. CHAMELEON	Electric Dreams	Commodore 64	Action	K7 Disquette	***	****	*****	******
96. CHAMPIONSHIP BASKETBALL	Activision	Commodore 64	Simulation basket	K7	***	***	***	****

INTÉRÊT	PRIX	TILT	RUBRIQUE	NOTRE COMMENTAIRE
16	C	37	SOS	Un étrange jeu de rôle qui délaisse les donjons pour un univers futuriste où de féroces bandits chercheront noise à votre voiture blindée. Tous les coups sont permis. Une réalisation bien réussie pour un scénario original. Bons dialogues. Existe aussi sur Atari ST.
15	B/C	46	KID	Aux premiers âges de la Terre, l'apparition de la vie, des molécules organiques aux premières cellules. Un thème passionnant traité sur le mode ludique ; la difficulté du sujet contrarie hélas parfois l'intérêt du jeu.
12	B	39	TUB	Suite du fantastique « *The way of the tiger* ». Vous devrez ici récupérer les parchemins disséminés dans le vaste domaine de Yaemon. Cependant, orques, trolls, araignées géantes, gnomes et autres monstres vous gêneront. Un bon jeu qui reste cependant en deçà du premier volet.
11	B	44	TUB	Issue du film du même nom, cette aventure manque de panache... Trois personnages vont arpenter un scrolling horizontal et lutter contre de multiples adversaires. Bien que servie par une complexe stratégie, cette partie reste monotone, à cause notamment de la faiblesse des graphismes.
13	B	39	TUB	L'action de ce logiciel est soutenue par un graphisme attachant. Parmi les poutrelles et les tuyaux, vous allez marcher dans les galeries ou enclencher votre réacteur pour accéder aux différents niveaux. La stratégie veut que l'on ramasse différents objets... Classique mais efficace.
14	B	37	CO	Un anticorps explore un organisme humain, cherche les enzymes utiles et évite les virus. Labyrinthe d'objets et de barrières géométriques que Bactron doit pousser pour passer. Le « héros » et ses ennemis, dans des décors en 3 D, sont trop impersonnels.
14	C	37	TJ	Le premier jeu d'aventure sur MSX II (double densité) en images digitalisées. Tout en argot, extrêmement difficile, parodie de Mad Max, le héros dépenaillé se ballade avec sa boîte de Coca bondit dans sa deuche déglinguée pour échapper aux individus patibulaires qui le recherchent.
17	B	46	KID	Un logiciel de création littéraire incluant un éditeur de textes simplifié, des exercices d'enrichissement du vocabulaire et de rédaction à partir de textes variés et attractifs : contes, récits, et même des recettes de cuisine ! Intelligent et bien présenté.
16	D	42	TUB	Ce programme vous propose de jouer avec les équilibres militaires de la planète. Incarnant un chef d'Etat américain ou soviétique, vous devez influencer divers pays afin qu'ils vous soient favorables. Un jeu de stratégie pure qui se révèle très distrayant. Bons dialogues.
18	D	43	CO	Un wargame fabuleux où vous tenez le rôle d'une des deux super-puissances mondiales. Arriverez-vous à maintenir, voire à augmenter, la présence tant militaire qu'économique du pays que vous représentez, le tout en évitant un conflit mondial ?
15	B	43	TUB	Un casse-briques 3 D particulièrement difficile... Si le décor de la plate-forme et du mur de brique est très bien rendu, l'orientation de la raquette risque de décourager les novices du programme. La difficulté du jeu n'est pas assez progressive. Mis à part cela, un excellent jeu, original surtout...
13	B	43	CO	Ce logiciel, déjà ancien sur d'autres machines, n'en est pas moins un des jeux d'action les plus rapides sur CPC. Tout, dans ce foot de l'espace, est au service de la rapidité. Durée des parties, contre la machine ou un autre joueur, et difficulté du jeu à choisir entre 1 et 9.
9	C/B	42	CO	Le clochard picole et ça lui permet de résister aux agressions des mioches insupportables et des policiers hargneux. Les coups encaissés diminuent son énergie. Sujet original pour un genre archi-classique. Il vous faudra être précis au pixel près.
16	B	41	TUB	Un jeu de combat classique et drôle par les gags saignants qu'il met en scène. L'animation et les bruitages sont très réussis. Culbute arrière, coup de boule, toile d'araignée de la mort se suivent agréablement. La décapitation avec sa giclée de sang achèvera de vous séduire.
16	C	46	TUB	Un programme qui risque de faire date dans le domaine des jeux vidéo. Un scénario épique, plein de rebondissements : la barbarie règne sur la Terre, aussi vous devez détruire le maître du mal. Graphismes et bruitages époustouflants.
15	B	42	TUB	La guerre franche et joyeuse : car, autant le scénario est démoralisant (la guerre en Europe l'année prochaine), autant les couleurs, le graphisme, le scénario sont léchés. Vous avez le choix de votre camp, de l'emploi de l'arme nucléaire, du déplacement des unités.
9	B	43	TUB	Combattant émérite, vous devrez explorer la ville tenue par les rebelles pour libérer le général prisonnier. Les ennemis sont nombreux et vous devrez récupérer des armes pour augmenter votre efficacité. Les graphismes sont corrects mais l'animation et les bruitages médiocres. Un jeu très moyen.
15	B	38	SOS	Une présentation superbe, une forêt 3 D où surgissent des monstres terrifiants, cette aventure/action est intéressante pour l'ambiance qu'elle dégage. Le scénario vous invite à tuer vos adversaires, collecter des flèches d'or et ce à l'aide d'un arc particulièrement maniable. Original et difficile.
14	C	42	SOS	Comment se procurer une grosse somme d'argent facilement ? Il suffit de faire le casse du siècle ! Le scénario est plus ou moins inspiré de *22 V'là les flics* sur Apple II, ce programme se révèle bien réalisé et ne possède pas de gros défauts, de plus, les dialogues sont bien conçus.
16	C	46	CO	Ce jeu de karaté vous met au défit de prouver la valeur de votre ceinture noire. Plus jeu d'arcade que jeu d'action, *Black Belt* est absolument indispensable si l'on désire profiter pleinement des possibilités de la console Sega. Simple et fort bien réalisé, il s'avère distrayant et d'un accès aisé.
14	A	46	TUB	Une histoire abracadabrante — où l'on trouve un sorcier rouge, des écrevisses géantes et autres monstres bizarres — sert de prétexte à l'action. Courir pour ne pas mourir... voilà votre seul but. Votre niveau de santé dépend du nombre de poulets que vous ingurgitez. Bons graphismes.
12	B	41	TUB	Une dizaine d'épreuves originales, concours de bière ou bataille de « coq »... Le jeu est malheureusement très statique. Contre l'ordinateur ou face à vos amis, l'intérêt sera sans cesse limité par le manque de soin apporté à l'animation graphique. C'est dommage.
14	B	37	TUB	Ce simulateur de combat sous-marin possède un graphisme haut en couleur. Si les huit tableaux de jeu accentuent le réalisme des combats, le manque de périscope et la simplicité des vues extérieures déprécient quelque peu l'ensemble du programme.
12	B	41	CO	Aux commandes d'un sous-marin basé au cœur d'un archipel d'îles, il faut couler autant de navires ennemis que possible sans être coulé soi-même. Remake d'une première version, il en conserve l'intérêt. De plus le graphisme amélioré lui donne une nouvelle jeunesse.
17	B	41	TUB	Bob est un androïde de classe... Il peut se transformer en boxeur ou en roi du « six coups ». Ce logiciel d'action est d'une qualité graphique et sonore exceptionnelle. La mission est variée, difficile et captivante à souhait. Un futur classique des 100 % action. Existe aussi sur Atari ST.
14	B	40	CO	Voici la version Amstrad de cette quête originale. Vous roulez à travers un labyrinthe de couloirs, virages surélevés et pentes vertigineuses. Pour remporter la partie, tout est question de réflexe et d'équilibre. Le graphisme 3 D est agréable,. Seul le scrolling manque à l'appel.
13	B	37	TUB	Vous guidez une boule qui doit ramener un à un ses quatre cousins et son frère, malgré les ennemis. Le monde est très particulier, constitué de plans aux courbures diverses, de gouttières, de canaux plus ou moins encaissés et autres reliefs. Un amusant jeu d'action aux bons reliefs 3 D.
14	C	38	TUB	Sur le ring se tient le champion du titre, le plus dangereux catcheur encore valide aujourd'hui. Sept autres, dont les stratégies varient, vous attendent. Vous finirez bien par en battre un ! Un jeu original et parfois difficile à maîtriser. Se joue à deux ou contre la machine.
13	A	45	CO	L'ancêtre de tous les jeux de mines, où les gros blocs écrasent les mineurs imprudents. Les réflexes priment, la réflexion sert, mais seulement si elle est rapide. On aime et on y passe des heures ou on n'aime pas et il faut acheter autre chose !
16	B	39	TUB	Après les versions I, II et III de ce célèbre jeu, vous allez enfin concevoir vos propres tableaux. Maniement facile et rapide, graphisme et animation efficaces, reste à savoir si vous aurez plus d'imagination que les concepteurs de *Boulder Dash*. Une très bonne initiative, la dernière du titre ?
10	B	39	TUB	Aux commandes de votre Jeep particulière (dotée de six roues et capable de sauter), vous devrez réussir à rentrer sans dommages à votre base en dépit des attaques ennemies. Mines, soldats, missiles, hélicoptères se succéderont pour vous arrêter. Un jeu correct mais au scénario déjà usé.
16	F	40	TUB	Un excellent wargame qui a l'originalité de se dérouler au X[e] siècle. Les royaumes d'Europe sont déchirés par des guerres intestines. Le but de ce jeu, qui oppose de un à six joueurs, est de développer et de diriger la plus large partie possible de territoire. Batailles, alliances, économie...
14	B	38	TUB	Pour pouvoir réintégrer votre époque, vous devrez rapporter un objet particulier à chacun des maîtres de quatre domaines. Les monstres sont variés et vous vous en débarrasserez d'un coup d'épée ou d'un saut. Un bon jeu demandant un bon coup d'œil et une bonne coordination.
9	A	46	TUB	Vous devez faire au mieux pour éteindre des incendies de forêt avec votre Canadair. Un jeu au scénario original et constructif, malheureusement le traitement qui en est fait gâche cet acquis.
10	D	38	DOS	Vous devrez parvenir jusqu'à la machine du jugement dernier et la détruire. Tour à tour en avion, en Jeep, en tank ou à pied, il vous faudra vaincre les divers adversaires qui se dressent sur votre chemin. Un jeu aux tableaux variés mais qui pèche par la lenteur désespérante de l'animation.
10	B	38	TUB	Dans un vaste complexe peuplé de robots hostiles, vous devrez réussir à gagner la salle de contrôle de l'ordinateur principal,. Vous devrez assurer votre survie à plusieurs niveaux : oxygène, énergie et munitions. Un bon jeu d'action, assez difficile, vous mettant dans des situations variées.
12	B	38	TUB	Plates-formes, passerelles et échelles, un décor bien connu des passionnés d'arcade... *Captured* est un classique du genre. La clarté des graphismes permet d'élaborer rapidement une stratégie d'attaque. Un logiciel qui nécessite avant tout une très grande précision dans les déplacements...
11	C	42	KID	Un logiciel tout simple pour les quatre à cinq ans. Les deux thèmes (animaux ou costumes) reprennent le système du puzzle : à partir d'éléments épars, il faut reconstituer un personnage, un insecte, une tortue... un jeu sans prétention aucune qui pourra séduire les plus petits.
14	E	38	TJ	Mettre la Terre en disquette est fait. Vous pouvez la regarder sous tous les angles, à toutes les distances et selon toutes les projections que les cerveaux des géographes ont inventées. Ensuite, vous pourrez la colorier. Ces opérations s'effectuent à toutes les résolutions qu'Atari créa pour les ST.
14	B	43	TUB	Un « casse » original qui vous demande de constituer une équipe, de définir un objectif et de minutieusement préparer le délit... trois phases de jeu en fait : sélection des données sur des fiches, mise en place du « minutage » sur le terrain et... action. Un logiciel style dessin animé très original.
13	n.c.	47	SOS	Parachuté sur une île ennemie, vous devez détruire le prototype d'un appareil révolutionnaire après avoir dérobé les plans. Un programme de qualité avec graphismes en 3 D, bonne animation et bruitage correct. Trois mode de gestion sont proposés.
15	B	39	CHA	Une irrésistible citrouille en guerre contre une sorcière qui rebondit avec un brio digne d'un Tilt d'or. Un très bon jeu d'aventure/action, rempli d'astuces et de gags visuels. Maîtriser à fond les rebonds pour accéder au donjon ou redescendre aux oubliettes jeter votre sort. Très difficile.
15	B	37	TUB	Arriverez-vous à temps à la caverne finale de Thénébé, pour neutraliser le très dangereux virus qui menace la vie de la planète ? Plus de cinquante salles parsemées de monstres et de pièges en tout genre qu'il vous faudra traverser. Et, en plus, vous n'avez que quinze minutes...
11	B	40	TUB	Compétition originale, ce jeu de fléchettes vous oppose à huit champions. Dans un graphisme agréable et réaliste, il s'agit de centrer la main sur le centre de la cible afin d'atteindre le score désiré. Une simulation convaincante qui pèche cependant par sa légère monotonie.
7	B	46	TUB	Ce programme a donné le prétexte à un superbe coup de publicité de son éditeur. Sorti en 3 semaines, vite devenu introuvable, il se ressent fort de sa ressemblance avec *Canadair* de FIL, sur la même machine. Appréciation : coup de pub = 6. Et le reste ? L'éditeur a fait beaucoup mieux !
15	B	45	TUB	L'intérêt majeur de ce programme réside dans la double pesanteur qui attire votre robot tout à la fois vers le haut et le bas du tunnel. Animation et graphisme de qualité pour une mission très difficile. Un logiciel qui prouve les capacités du C 64 en matière d'arcade et... de sueurs froides !
13	B	42	TUB	Les équilibres vitaux des forces de la nature sont rompus. Votre tâche : rétablir à nouveau l'harmonie entre le vent, la pluie, etc. Un programme original et bien réalisé mais qui n'est pas assez progressif.
11	B	38	TUB	Après une classique phase d'entraînement, vous voici à même de lancer vos deux joueurs sur le terrain... Une toute petite équipe pour un match qui ne permet jamais de voir l'intégralité du stade et se découpe en phases d'attaque ou de défense distinctes !

720 logiciels au Tiltoscope

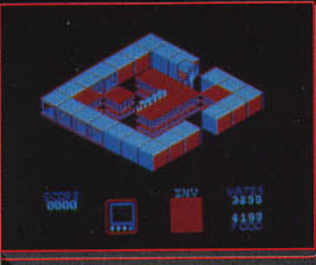

97. Chess Game (The)

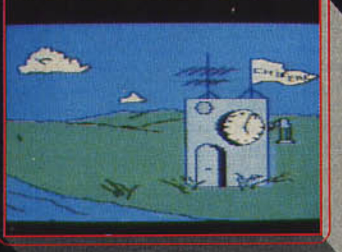


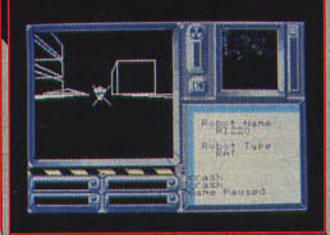
98. Chevalier blanc



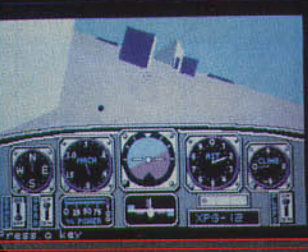
99. Chiffres et des lettres (des)

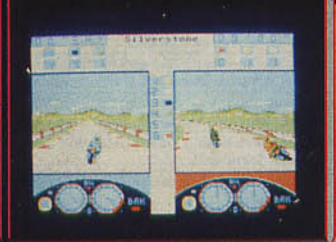

100. Chimera


101. Chimere

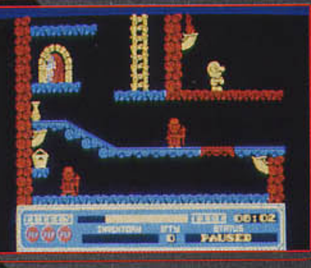

102. Cholo


103. Choplifter


104. Chuck Yeager's Advanced


105. 500 cc Grand Prix


106. Cité perdue



107. Cityslicker



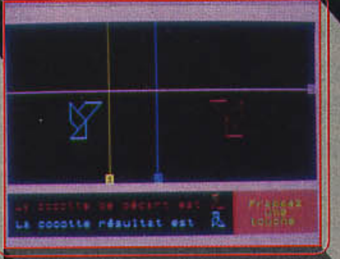
108. Clean-up Time

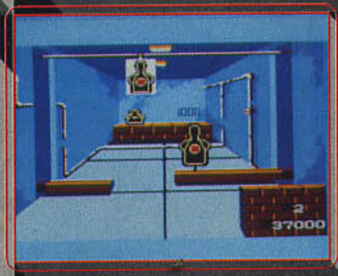


109. Clu Clu Land



110. Cobra

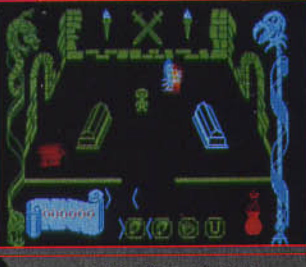

111. Cocotte

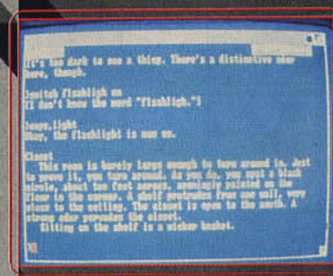


112. Combo Cartridge


113. Come on Picot


114. Commando


115. Compilation


116. Complot d'Ihlun



117. Computer Quarterback



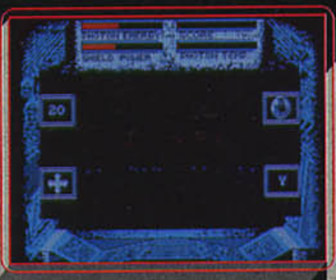
118. Conflict in Vietnam

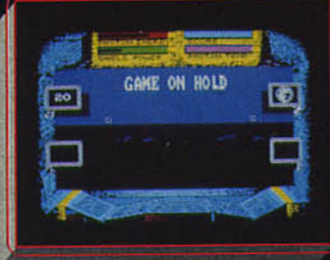

119. Conquestador


120. Con-Quest


121. Cop-Out


122. Cosa Nostra


123. Cosmic Shock Absorber

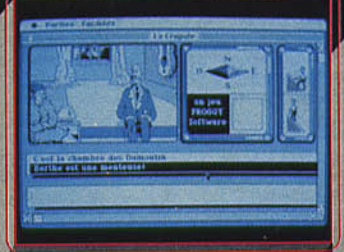


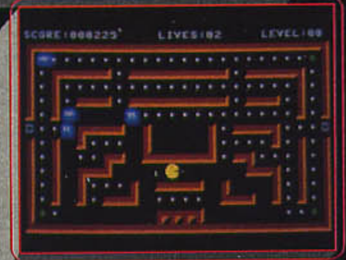
124. Cosmic Shock Absorber


125. Crafton et Xunk



126. Crafton et Xunk


127. Crapule (la)


128. Cruncher Factory

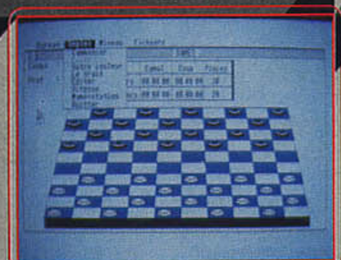

129. Curse of Sherwood (the)


130. Cyborg


131. Cyrox


132. Dakar Moto


133. Dames 3 D


134. Dames 3 D Champion



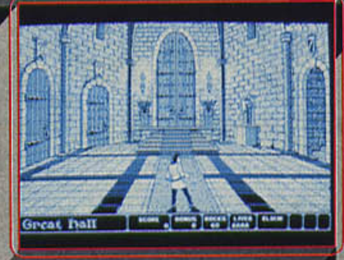
135. Dan Dare



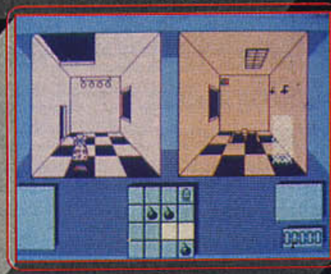
136. Dancing Girl

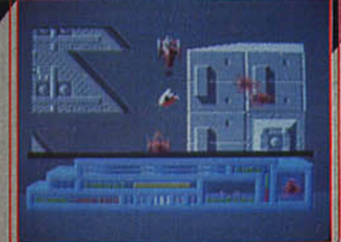

137. Dandy

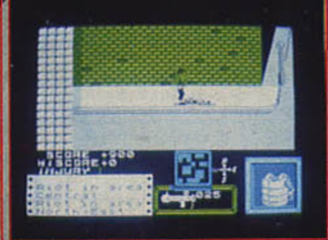

138. Dandy



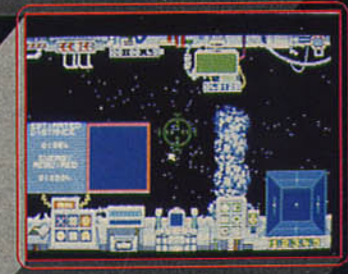
139. Dark Castle


140. Deactivators


141. Death or Glory


142. Death Wish III


143. Deathscape

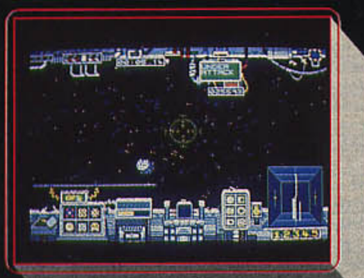

144. Deep Space

720 logiciels au Tiltoscope

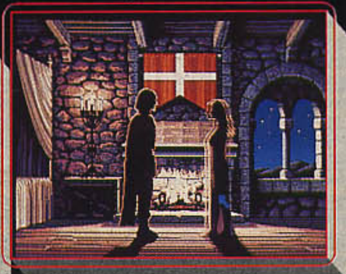
LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ
97. CHESS GAME(THE)	Aachosoft	MSX II	Echecs	Disquette	★★★★★	★★★★	★★	★★★★
98. CHEVALIER BLANC (LE)	Cobra Soft	Amstrad CPC	Action	Disquette	★★	★★★	★★★	★★★★
99. CHIFFRES ET DES LETTRES (DES)	Loriciels	Amstrad CPC	Réflexion	Disquette	★★	–	–	–
100. CHIMERA	Firebird	Amstrad CPC	Action/Stratégie	K7	★★	★★★	★★	★★★
101. CHIMERE	Pressimage	Atari XL, XE	Aventure	Disquette	★★★	–	–	★★★★
102. CHOLO	Firebird	Commodore 64	Aventure/Action	K7	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★
103. CHOPLIFTER	Sega	Console Sega	Action/Guerre	Cartouche	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★
104. CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT SIM.	Electronic Arts	PC	Simulation de vol	Disquette	★★★★★	★★★★★	★	★★★★
105. 500 CC GRAND PRIX	Microïd	Atari ST	Action	Disquette	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★
106. CITE PERDUE (LA)	Excalibur	Amstrad CPC	Aventure	Disquette	★★★★	★★★	★★★	★★★★
107. CITYSLICKER	Hewson	Amstrad CPC	Action/Echelle	K7	★★★	★★	★★★	★★★★★
108. CLEAN-UP TIME	Players	Commodore 64	Arcade	K7	★★★	★★★	★★	★★★
109. CLU CLU LAND	Nintendo	Console Nintendo	Action	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★
110. COBRA	Ocean	Spectrum	Action	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
111. COCOTTE	FIL	Thomson MO 5, TO 7/70	Mathématiques	K7	★★★	–	–	★★★★
112. COMBO CARTRIDGE (THE)	Sega	Console Sega	Action	Cartouche	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★
113. COME ON PICOT	Eaglesoft	MSX I	Action	Disquette	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
114. COMMANDO	Capcom	Console Nintendo	Action/Guerre	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
115. COMPILATION (CON-QUEST, STORM...)	Mastertronic	Amstrad CPC	Compilation	Disquette	★★★	★★★★	★★★	★★★
116. COMPLOT D'IHLUN (LE)	Transoft	Amstrad CPC	Jeu rôle interactif	K7	–	–	–	★★★★
117. COMPUTER QUARTERBACK	SSI	Apple II	Football américain	Disquette	★★	★	–	★★★★
118. CONFLICT IN VIETNAM	Microprose	IBM-PC et compatibles	Wargame	Disquette	★★★★	★★★	★★★	★★★★
119. CONQUESTADOR	Melbourne House	Spectrum	Aventure/Action	K7	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
120. CON-QUEST	Mastertronic	Amstrad CPC	Aventure/Action	K7	★★★	★★★	★★★	★★★
121. COP-OUT	Mikrogen	Amstrad CPC	Action/Tir	Disquette	★★★	★★★	★★	★★★★
122. COSA NOSTRA	Access	Amstrad CPC	Action	K7	★★★	★★	★★★	★★★★
123. COSMIC SHOCK ABSORBER	Martech	Amstrad CPC	Action	K7	★	★	★	★★★
124. COSMIC SHOCK ABSORBER	Martech	Spectrum	Action	K7	★★	★★	★★★★	★★★
125. CRAFTON ET XUNK	Ere Informatique	Amstrad CPC	Aventure/Action	K7 Disquette	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★
126. CRAFTON ET XUNK	Ere Informatique	Atari 520 ST	Aventure/Action	Disquette	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★
127. CRAPULE (LA)	Froggy Software	Apple Mac	Aventure policière	Disquette	★★★★	–	–	★★★★★
128. CRUNCHER FACTORY	Anco	Amiga 500, 1000, 2000	Action	Disquette	★★★	★★★	★★★	★★★★
129. CURSE OF SHERWOOD (THE)	Mastertronic	Spectrum	Aventure/Action	K7	★★★★	★★★	★★	★★★★
130. CYBORG	CRL	Commodore 64	Action/Stratégie	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★
131. CYROX	The Power House	Spectrum	Aventure/Action	K7	★★★	★★★	★★	★★★★
132. DAKAR MOTO	Cocktel Vision	Amstrad CPC	Course moto	Disquette	★★★	★★	★★	★★★★
133. DAMES 3 D	Cobra Soft	Atari ST	Dames	Disquette	★★★	–	–	★★★★
134. DAMES 3 D CHAMPION	Cobra Soft	Amstrad CPC	Réflexion	K7 Disquette	★★★★	★★★	–	★★★★
135. DAN DARE	Virgin	Amstrad CPC	Action	K7	★★★	★★★	★★★	★★★
136. DANCING GIRL	Minipuce	Amstrad CPC	Création et animation	K7	★★★	★★★★	–	★★★
137. DANDY	Electric Dreams	Amstrad CPC	Action/Labyrinthe	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★★
138. DANDY	Electric Dreams	Spectrum	Action	K7	★★★★	★★★	★★	★★★
139. DARK CASTLE	Silicon Beach Software	Apple Mac	Aventure/Arcade	Disquette	★★★★	★★★	★★★★	★★★★
140. DEACTIVATORS	Reaktor	Commodore 64	Action/Stratégie	K7	★★★	★★★	★★★	★★★★★
141. DEATH OR GLORY	CRL	Commodore 64	Action	K7	★★★	★★★	★★★★	★★★★
142. DEATH WISH III	Gremlin Graphics	Spectrum	Action	K7	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
143. DEATHSCAPE	Ariolasoft	Commodore 64	Action spatiale	Disquette	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★
144. DEEP SPACE	Psygnosis	Atari 520 ST	Action/Stratégie	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★

INTÉRÊT	PRIX	TILT	RUBRIQUE	NOTRE COMMENTAIRE
13	B	37	TUB	Eclatante démonstration des performances graphiques des MSX II, ce programme fonctionne en haute résolution. De plus, ses auteurs n'ont pas oublié qu'un jeu d'échecs doit bien jouer. Bravo!
7	B	41	CO	Ce jeu d'action n'est pas très attachant. En effet, si l'animation des sprites est de bonne qualité, leur taille trop réduite et la monotonie des situations entravent la concentration. Dans un contexte graphique « plat », il ne reste que la difficulté de la mission pour séduire quelques passionnés...
13	B	46	TUB	Cette adaptation du jeu TV a peu de choses à voir avec la version tournant sur Commodore 64 également éditée par Loriciels. On retrouve la nécessaire présence d'un dictionnaire intégré, mais la vérification automatique est passée aux oubliettes et le jeu à deux est impossible.
10	B	42	CO	La version Amstrad de ce logiciel d'action/stratégie classique vieillit plutôt mal... Votre robot part à la conquête de tableaux graphiques assez dénudés. La stratégie, il faut collecter divers indices, ne suffira probablement pas à motiver le joueur de façon durable. Peu convaincant!
12	B	37	SOS	Jeu d'aventure essentiellement textuel. Largué en plein Moyen-Age à cause des râtés d'une machine à voyager dans le temps, vous devez trouver de quoi la réparer. Analyseur de syntaxe trop réduit ; des anachronismes inutiles dans le scénario.
15	B	43	SOS	Prisonniers de leur cage dorée souterraine, les êtres humains ont perdu le souvenir du monde d'en haut. Parviendrez-vous à récupérer le contrôle des robots de la surface? Un jeu impressionnant aux graphismes bien animés.
18	C	46	CO	Célèbre jeu d'arcade décliné sur de nombreux micros, *Choplifter* est un véritable chef-d'œuvre sur console Sega. Le concept du jeu original est respecté et la réalisation se révèle réellement exceptionnelle : graphismes fins et précis, scrollings sur plusieurs niveaux, bruitages exemplaires.
18	C	46	TP	Tout l'intérêt de ce simulateur de vol réside dans la qualité de l'animation qui assure aux mouvements une rare continuité et un contexte graphique simple mais attrayant. Didactique, le programme assure votre formation aux acrobaties aériennes qui constitueront l'essentiel de vos vols d'essai.
15	B	43	CO	De loin la meilleure version de ce jeu de course de motos. Vous pouvez y jouer à deux simultanément. Un graphisme fin aux couleurs vives. Une animation rapide et lisse. Seul mauvais point : le bruitage. Existe aussi sur Thomson et Amstrad.
15	C	39	SOS	Cette aventure graphique est très attrayante. Un vaste terrain de manœuvre, des indices et des compagnons de route étranges, le scénario met en place une ambiance captivante. Vous serez également soumis à de brèves scéances d'action, combat contre des androïdes ou course-pousuite...
13	B	39	TUB	Une mission classique : il faut trouver Abru Cadabra avant qu'il ne fasse exploser le parlement. Sautant d'échelles en plates-formes, vous devez surveiller votre quotient énergétique et collecter des indices. La mission doit tout son intérêt à sa difficulté et au nombre impressionnant de ses tableaux.
10	A	38	CO	Pour nettoyer sa demeure, notre héros ne possède qu'un balai... Et puisque les poussières prennent un malin plaisir à réapparaître sans cesse à chaque étage du bâtiment, il est conseillé de jouer à deux. Classique, un peu simple peut-être, un jeu au graphisme précis, pour 30 F!
10	C	47	CO	Largement inspiré de *Pac Man*, ce jeu vous met aux prises avec d'affreux monstres dans toutes sortes de labyrinthes. De très bonne facture, mais sans intérêt réel, cette cartouche n'en est qu'une de plus.
11	B	39	CO	Pour sauver Ingrid, vous devrez parcourir trois « terrains » : la ville de nuit, la campagne et enfin l'usine. Mais les tueurs sont prêts à vous assaillir de toutes parts et vous ne vous en débarrasserez que d'un coup de tête ou grâce à une arme trouvée. Un jeu épuisant mais guère original.
10	A	41	KID	Un petit jeu mathématique pour illustrer la notion de symétrie. Deux cocottes « en papier » apparaissent sur l'écran : à vous de trouver par quelles transformations on passe de l'une à l'autre. L'intérêt du logiciel est à la hauteur de ses ambitions et de son prix... modeste!
16	C	46	CO	Livrée avec le pistolet, cette cartouche propose trois jeux différents : *Marksman Shooting*, *Trap Shooting* et *Safari Hunt*. Le premier met en scène des cibles, le second est un ball-trap et le dernier représente une partie de chasse. Graphisme, animation et bruitage sont irréprochables.
12	C	45	TUB	Vous devez libérer votre dulcinée prisonnière d'un immeuble infesté de monstres. Pour cela vous êtes secondé par un animal extrêmement doux et gentil quoiqu'un peu bête : Picot. Des graphismes agréables, une animation exemplaire et une bande son de bon niveau.
14	C	46	CO	Adaptation du célèbre *Commando*, cette cartouche met parfaitement en valeur les capacités de la console Nintendo. Les graphismes sont agréables, l'animation rapide et douce. Les bruitages sont cependant de moindre qualité. Le bilan est plus que positif.
12	B	40	CO	*Con-Quest*, *Storm* et *Formula I* réunis sur une même disquette. Seule la réunion de trois programmes moyens pour un prix modéré rend la disquette digne d'intérêt. Une course automobile, un jeu d'arcade vu verticalement et un jeu aux multiples salles moyenâgeuses.
14	A	38	SOS	Ce logiciel est un jeu de rôle interactif. Le manuel comporte tous les paragraphes de l'aventure. L'ordinateur, quant à lui, gère les lancements de dés et les autres résultats aléatoires. Une idée intéressante qui ne justifie cependant pas encore l'emploi du micro... A suivre!
11	E	43	TUB	Cette simulation se place surtout sur le plan tactique en temps limité cependant. L'ordinateur joue déjà bien au premier niveau. Mais le graphisme est vraiment très sommaire. Un logiciel intéressant et complexe qui plaira aux amateurs de ce jeu mais risque aussi de laisser indifférents les autres.
15	F	42	CO	Réservé bien entendu aux amateurs du genre, ce wargame propose une lutte variée et réaliste. Les scénarios sont complexes et la notice fournit de nombreuses explications historiques idéales pour l'ambiance du jeu. On retrouve avec plaisir les paramètres de jeu classiques : météo, relief...
11	B	38	TUB	Incarnant un chevalier, vous devrez récupérer les trois pierres d'étoile cachées dans les recoins d'un vaste labyrinthe. Les monstres sont légion et, pour vous défendre, vous ne disposerez que de votre arc et de vos capacités de saut. Un jeu au thème très classique mais à la réalisation correcte.
10	A	40	CO	Course-poursuite à travers les nombreuses salles de ce château... Notre héros collecte les indices, tue ses ennemis avec une vitalité appréciable. Le scénario manque bien sûr d'originalité tout comme les graphismes et l'animation. Une mission réservée aux plus purs amateurs.
12	B	41	TUB	Tir à gogo pour fête foraine... Un policier se heurte à un dangereux gang de tueurs. Une mission classique mais bien conçue. Vous devez tout à la fois éviter les balles et déplacer votre curseur de tir sur l'écran. Graphisme agréable, bruitage restreint, un jeu réservé aux passionnés de tir...
7	B	45	CO	Le scénario de cette partie est certes original : course-poursuite dans les rues de Chicago, vous devez faire face aux assauts des gangs adverses... Malheureusement, la monotonie du jeu, due essentiellement au manque de « punch » de l'animation et des graphismes, discrédite vite la mission.
4	B	46	CO	Saga galactique du genre *PSI 5 Trading Company*, ce programme est d'un niveau plus que faible : graphismes médiocres, animation saccadée, bruitage digne des pires postes de T.S.F. des années 20, etc. Bref, rien d'attirant!
8	B	44	TUB	Aux commandes de votre vaisseau spatial, vous allez tenter de repousser les vagues d'assauts ennemis et réparer les organes défectueux de votre appareil. Les graphismes et l'animation des vaisseaux sont très succints mais la musique est bonne. Un jeu au thème éculé et à la réalisation très moyenne.
19	C	38	LUD	Le grand nigaud Crafton et le sautillant Xunk doivent obtenir les codes de la salle de l'ordinateur. Un programme parfaitement réussi, une animation et une gestion des personnages époustouflantes. Les capacités de l'Amstrad sont poussées à leurs dernières limites.
18	C	42	CO	Parviendrez-vous, grâce à vos deux compagnons robotiques, à voler la mémoire centrale de l'ordinateur. Déjà Tilt d'or en 1986 sur Amstrad, ce logiciel est encore plus beau sur ST. Tout y est supérieur : les graphismes, l'animation et le jeu lui-même qui dispose de possibilités plus étendues.
14	C	44	SOS	Détective privé, vous êtes engagé pour découvrir le meurtrier du comte de la Férule. Pas si facile que ça en vérité... Bien présenté et attrayant, ce programme souffre de quelques imperfections au niveau de l'analyse syntaxique. Dommage!
13	B	47	CO	Un « nouveau » *Pac Man* sur Amiga... Le programme, pour peu qu'on en accepte le principe, reste très agréable. Ajoutée au faible prix de revient du logiciel, l'option « redéfinissable » séduira les adeptes du « Oldies but Goldies ». De très nombreux tableaux pour croquer les fantômes!
11	A	43	TUB	Incarnant frère Tuck, vous devrez suivre les indications du parchemin pour sauver Robin et ses amis. Les monstres sont légion et les passages bien gardés. Vous ne devrez conserver que les objets les plus utiles. Un jeu assez varié, tout à fait correct pour le prix. Existe aussi sur CPC.
14	B	44	TUB	Cyborg présente deux atouts : le réalisme de ses décors et la complexité de sa stratégie. Paysages lunaires et vaisseaux futuristes. Vous faites appel à l'ordinateur de contrôle pour mener l'enquête. La stratégie l'emporte ainsi bien vite sur l'action... Une partie aussi classique que stratégique. Bons dialogues.
11	A	43	TUB	Pour retrouver la cargaison de cristaux énergétiques, vous devrez parcourir la surface de la planète Cyrox, peuplée de robots. Ils ne chercheront pas à vous attaquer mais bloqueront plutôt le passage. Vous ne disposerez que de votre coup d'œil et de quelques bombes d'immobilisation.
8	B	42	CHA	Le scénario de cette aventure est bien conçu : course à travers le désert, achat de vivres et pièces détachées... Cependant, que dire de l'animation de la moto? La piste ne défile qu'à grande vitesse et le décor, outre la carte, reste terne et manque de réalisme.
12	C	44	TUB	Ce logiciel de dames françaises joue correctement en étant capable de vous tendre des pièges et de déjouer les vôtres. Le représentation dite en 3 D est loin d'utiliser les capacités de la machine, et la souris est si mal gérée qu'il est plus pratique de jouer au clavier! Dommage.
15	B	44	TUB	Bien présenté et agréable d'utilisation, *Dames 3 D* jouit d'un niveau plus qu'honnête. Les nombreuses options de paramétrages lui permettent d'être plus qu'un simple jeu de dames car il rend possible les études de développement stratégique, la résolution de problèmes, etc.
10	B	37	TUB	Course-poursuite dans les couloirs d'un astéroïde atomique... Le colonel Dan Dare va s'élancer dans les monte-charge pour venir à bout de l'envahisseur. Le programme manque certes d'originalité. Il ne reste que l'action et la rapidité du jeu pour séduire les amateurs de tir à répétition...
13	B	39	TUB	Un logiciel original qui vous invite à créer le show de l'année... Vous mettez tout d'abord en place les divers éléments du décor pour enfin sélectionner l'enchaînement des « pas » de votre danseuse. Intéressant mais d'un usage réduit, le travail sera quand même incorporé à vos listings Basic.
14	B	40	TUB	Même mode de jeu que le célèbre *Gauntlet*, *Dandy* est un bon mais classique logiciel d'action/labyrinthe. Deux guerriers vont affronter simultanément fantômes et araignées qui peuplent les galeries. Le graphisme est original, très précis et détaillé. La stratégie est masquée par l'action.
11	A	40	TUB	Deux guerriers, trois donjons et des milliers de créatures assoiffées de sang. Les objets ramassés vous serviront à refaire le plein d'énergie, à ouvrir de nouveaux passages ou à augmenter votre bonus. La version Spectrum est plus que correcte mais il est impossible d'utiliser l'interface curseur.
15	F	41	TUB	Ambiance sinistre pour ce jeu d'arcade superbement réalisé et surprenant de réalisme. Grincement de la porte qui tourne sur ses gonds pour claquer derrière vous. Il ne vous reste plus qu'à tuer les rats et les chauves-souris avant de prendre au piège le sorcier. Frissons garantis...
14	B	38	TUB	Mission suicide pour les quatre robots mis à votre disposition. Ils vont rechercher les bombes cachées dans l'édifice, se les lancer de trappes en fenêtres pour tenter d'éviter le pire. Un graphisme trop pâle pour une mission agréablement difficile et originale. La stratégie est votre meilleure arme.
7	B	45	CO	Encore et toujours du « tir à gogo »... *Death or Glory* a oublié d'être original, même s'il met en place une animation rapide et difficile à vaincre, une musique entraînante et un graphisme correct. Les passionnés d'action tenteront leur chance... Les autres choisiront la mort!
14	B	47	TUB	Incarnant le rôle de Charles Bronson dans *Un justicier dans la ville*, vous devez nettoyer New York de tous les bandits qui l'ont investie. La représentation de la ville en 3 D est très bien rendue et l'animation correcte. Une musique agréable accompagne le jeu. Un bon jeu au thème simple.
13	B	44	TUB	Classique mission de destruction, vous partez en guerre contre l'envahisseur. Dans un contexte graphique et sonore de qualité, la stratégie permet de modifier votre espace de combat ou votre mode de tir. Existe aussi sur Amstrad.
15	C	42	DOS	Aux commandes de votre vaisseau spatial ultra-sophistiqué, vous devrez localiser et détruire les vaisseaux ennemis, et rapporter le corps de leurs occupants. Le graphisme des attaquants en 3 D plein et leur animation très fluide ajoutent au plaisir du jeu. Un très bon et difficile jeu spatial.

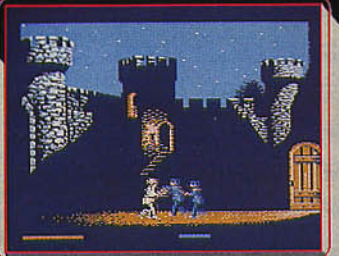
720 logiciels au Tiltoscope



145. Deep Space



146. Defender of the Crown



147. Defender of the Crown



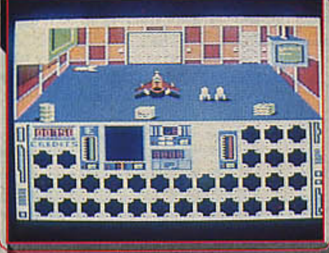
148. Delta



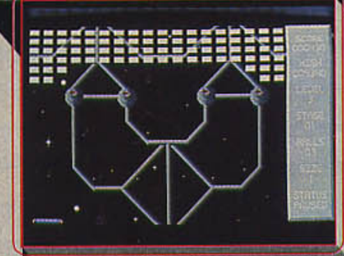
149. Delta Wing



150. Deluxe Paint



151. Demain Holocauste



152. Démolition



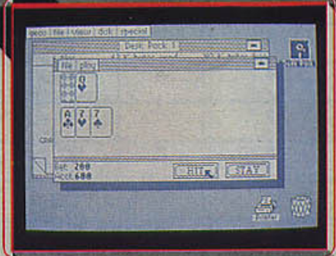
153. Denarius



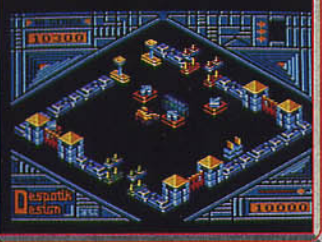
154. Desert Hawk



155. Desert Hawk



156. Desk-Pack I



157. Despotik Design



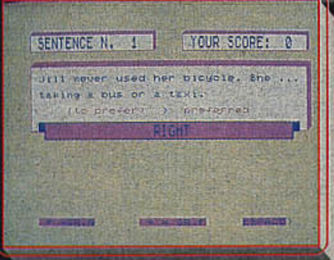
158. Dessin 3 D



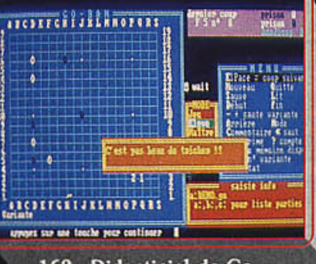
159. Detective (The)



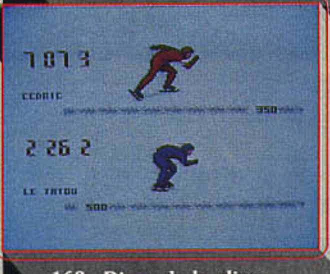
160. Devil's Crown



161. Dictat English



162. Didacticiel de Go



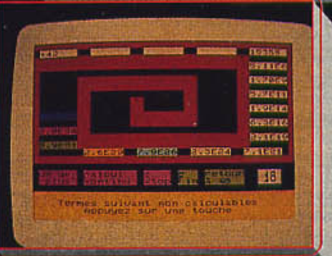
163. Dieux de la glisse



164. Dieux de la mer



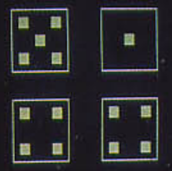
165. Diplomacy



166. Dix jeux de nombres



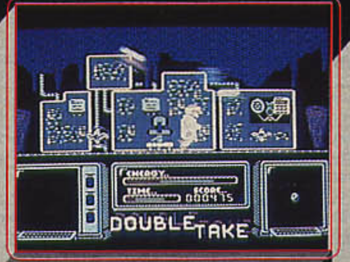
167. Dogfight 2187



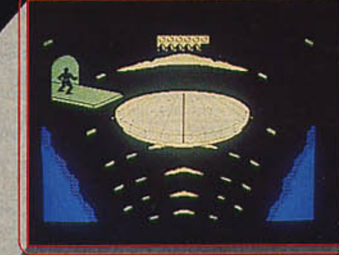
168. Domino-nombres


169. Donkey Kong


170. Dossier Boerhaave



171. Double Take


172. Dragon's Lair

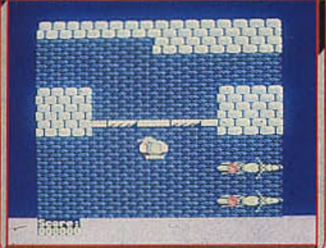

173. Druid


174. Druid



175. Duck Hunt

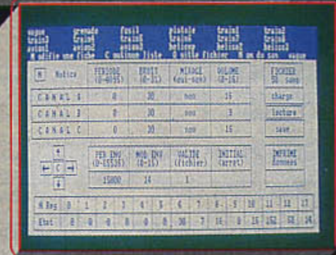

176. Dungeon Maker


177. Eagle Nest

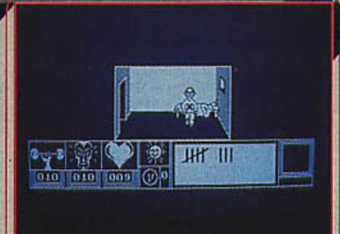

178. Earl Weaver Baseball

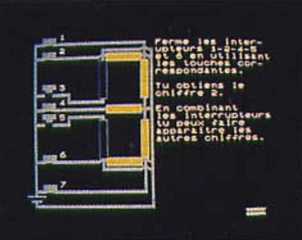


179. Echec

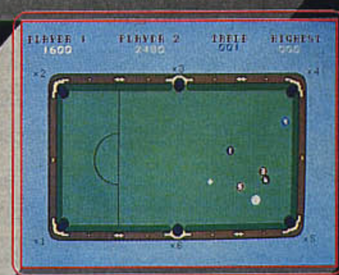

180. Echosoft

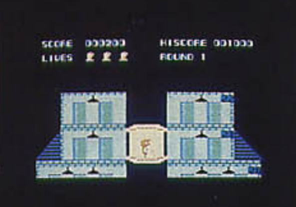

181. Ecrire sans fautes

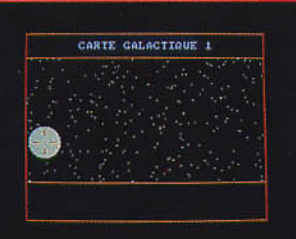

182. Eden Blues



183. Electricité 6e


184. Electronic Pool

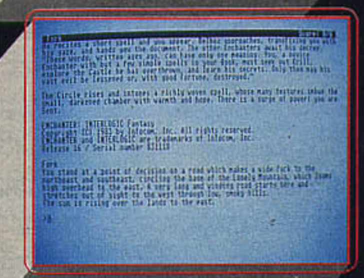

185. Elevation Action



186. Elite



187. Empire


188. Enchanter



189. Enduro Racer


190. Enduro Racer


191. Enduro Racer

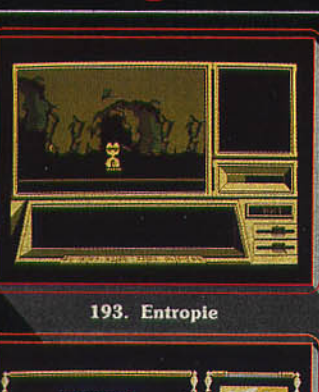

192. Enigme à Oxford

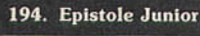
720 logiciels au Tiltoscope

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ
145. DEEP SPACE	Psygnosis	Commodore, Amiga 1000	Action spatiale	Disquette	★★★★	★★★	★★★	★★★★★
146. DEFENDER OF THE CROWN	Mindscape	Amiga 1000	Wargame	Disquette	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★
147. DEFENDER OF THE CROWN	Mindscape	Commodore 64	Wargame	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
148. DELTA	Thalamus	Commodore 64	Action spatiale	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★
149. DELTA WING	Creative Sparks	Spectrum	Simulateur de vol	K7	★★★	★★★	★★	★★★
150. DELUXE PAINT	Electronic Arts	Amiga 500, 1000, 2000	Création graphique	Disquette	★★★★	–	–	–
151. DEMAIN HOLOCAUSTE	Chip Software	Amstrad CPC	Aventure/Action	Disquette	★★★★	★★★★	–	★★★★
152. DEMOLITION	Anco	Amiga 500, 1000, 2000	Casse-briques	Disquette	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★
153. DENARIUS	Firebird	Commodore 64	Action	K7	★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★
154. DESERT HAWK	Players	Commodore 64	Action/Guerre	K7	★★★	★★★★	★★★★	★★★
155. DESERT HAWK	Players	Spectrum	Action	K7	★★★	★★★	★★	★★★
156. DESK-PACK 1	Berkeley Softworks	Commodore 64	Utilitaire de bureau	Disquette	★★★★★	–	★★★★	★★★
157. DESPOTIK DESIGN	Ere Informatique	Amstrad CPC	Action	K7 Disquette	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★★
158. DESSIN 3 D	FIL	Amstrad CPC	Création graphique 3 D	Disquette	★★★★★	–	–	★★★
159. DETECTIVE (THE)	Argus	Commodore 64	Aventure policière	K7	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
160. DEVIL'S CROWN	Mastertronic	Spectrum	Action	K7	★★★★	★★★	★★	★★★
161. DICTAT ENGLISH	Infogrames	Thomson MO 5, TO 7/70, TO 9, NR	Anglais	K7 Disquette	–	–	–	★★★★
162. DIDACTICIEL DE GO	AB Soft	PC et compatibles	Apprentissage, réflexion	Disquette	★★★★	–	–	★★★★
163. DIEUX DE LA GLISSE (LES) SAVOIE 92	Infogrames	Thomson MO 6, TO 8, TO 9+	Sports d'hiver	K7 Disquette	★★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★
164. DIEUX DE LA MER (LES)	Infogrames	Amstrad CPC	Ski nautique	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
165. DIPLOMACY	Havallon Hill	PC et compatibles	Wargame	Disquette	★★★	★	★	★★★
166. DIX JEU DE NOMBRES	Cedic-Nathan	Thomson MO 5, TO 7/70, DNR	Mathématiques	K7 Disquette	★★★	–	–	★★★★
167. DOGFIGHT 2187	Ariolasoft	Commodore 64	Action spatiale	Disquette	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★
168. DOMINO-NOMBRES	Playjeux	Thomson MO 5, TO 7, TO 7/70, TO 9	Calcul	K7	★★★	–	–	★
169. DONKEY KONG	Ocean	Commodore 64	Action/Echelle	K7	★★★	★★★	★★	★★★
170. DOSSIER BOERHAAVE	Infogrames	Thomson TO 9	Aventure policière	Disquette	★★★★★	★★★★	★	★★★★★
171. DOUBLE TAKE	Ocean	Commodore 64	Action	Disquette	★★★	★★	★★	★★★★
172. DRAGON'S LAIR	Software Projects	Spectrum	Action	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
173. DRUID	Firebird	Amstrad CPC	Action/Stratégie	K7	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
174. DRUID	Firebird	Spectrum	Action	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
175. DUCK HUNT	Nintendo	Console Nintendo	Action	Cartouche	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
176. DUNGEON MAKER	Ubi Soft	Commodore 64	Aventure/Rôle	Disquette	★★★	★★★	★★★	★★★★
177. EAGLE NEST	Pandora	Amstrad CPC	Action/Stratégie	Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
178. EARL WEAVER BASEBALL	Electronic Arts	Amiga 500, 1000, 2000	Sport/Baseball	Disquette	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★
179. ECHEC	Loriciels	MSX 1	Echecs	K7	★★★★	★★★	–	★★
180. ECHOSOFT	E.S.A.T.	Amstrad CPC	Création sonore	Disquette	★★	–	★★★★	★★
181. ECRIRE SANS FAUTES	Cedic-Nathan	Thomson TO 9, NR	Français	Disquette	–	–	–	★★★
182. EDEN BLUES	Ere Informatique	Atari 520 ST	Aventure/Action	Disquette	★★★★	★★★	★★	★★★
183. ELECTRICITE 6e	Cedic-Nathan	Thomson NR	Physique	Disquette	★★★	–	–	★★★★
184. ELECTRONIC POOL	FIL	Atari ST	Billard	Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
185. ELEVATOR ACTION	Taito	Commodore 64	Action/Echelle	Disquette	★★★	★★★	★★★	★★★
186. ELITE	Firebird	Amstrad CPC	Action/Stratégie	Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★
187. EMPIRE	Firebird	Amstrad CPC	Action/Stratégie	K7	★★★	★★★★★	★★	★★★★★
188. ENCHANTER	Infocom	Atari 520 ST	Aventure	Disquette	–	–	–	★★★
189. ENDURO RACER	Activision	Amstrad CPC	Simulation Motocross	K7	★★★	★★★★★	★★★	★★★★
190. ENDURO RACER	Activision	Commodore 64	Course motocross	K7	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
191. ENDURO RACER	Activision	Spectrum	Course motocross	K7	★★★★	★★★★	★★	★★★★★
192. ENIGME A OXFORD	Cocktel Vision	Thomson, MO 5, MO 6, TO 7, TO 7/70, TO 8	Anglais	K7 Disquette	★★★	–	–	★★★★

INTÉRÊT	PRIX	TILT	RUBRIQUE	NOTRE COMMENTAIRE
14	E	37	TUB	Ce combat spatial en 3 D possède des graphismes soignés mais il semble bâclé. L'animation n'est en effet pas un modèle du genre et les bruitages sont perfectibles. Malgré tout, *Deep Space* reste attrayant grâce à un scénario en béton !
19	D	40	TP	Ce soft de référence ouvre au jeu informatique de nouveaux horizons. Jeu d'action (un peu), wargame (beaucoup), il se distingue surtout par la qualité du graphisme et de l'animation. Le son bien sûr n'est pas en reste. Tournois, conquêtes, héroïsme… Cette épopée médiévale est à la hauteur de l'Amiga.
16	B	47	CO	Ce wargame médiéval que nous avions testé sur Amiga nous avait séduits, et l'on redoutait son adaptation sur une machine graphiquement moins performante. Heureusement, l'essentiel a été sauvé, l'atmosphère du jeu n'a pas été trahie et les graphismes sont d'un très bon niveau.
13	B	43	TUB	Scrolling constant, tir à répétition, la qualité du programme tient essentiellement à la précision et au réalisme des graphismes et de l'animation. La superposition des différents plans graphiques accentue l'effet 3 D. Un seul reproche : un scénario vieux de quatre ans…
9	B	40	DOS	A bord de votre chasseur de combat, vous devrez détruire des bases ennemies protégées par un nombre variable d'avions. La simulation, simplifiée, se double d'un jeu de stratégie et de réflexes. Les commandes réagissent, vite, les graphismes sont corrects et on peut jouer à deux en réseau.
10	F	39	TJ	L'impression de luxe est chère. Surtout pour impressionner les amis en imprimant de jolies cartes de visite. Le testeur, il est vrai, déteste la décalcomanie assistée par ordinateur, où le choix se restreint à piocher dans une banque d'images.
15	C	39	TUB	Vous avez cent quatre-vingts heures pour trouver l'appareil qui protégera la confédération des radiations. Vous achetez un équipement malgré votre fortune limitée, et partez à la recherche d'informations. Vous aurez à combattre dans les villes ou les pyramides des diverses planètes, en vol aussi.
15	B	46	TUB	Un mur de brique classique, une raquette de dimension variable. *Démolition* met en place des ennemis de choix : un démon viendra reconstruire le mur, un hamburger fera grimper votre tonus… Le jeu, bien que classique, a de quoi passionner les amateurs du genre. Une partie vivifiante !
14	A	46	TUB	Un jeu d'arcade spatial où vous devez détruire tout ce qui bouge : scénario simple mais un bon environnement technique. Une grande multiplicité d'agresseurs et un bon scrolling.
10	A	36	TUB	Inspiré de *Choplifter*, ce programme n'en possède ni les qualités ni l'originalité. Il se révèle cependant bien réalisé (bonne bande sonore, décors attrayants, commandes simples), malgré une animation un peu imprécise.
10	A	43	CO	Aux commandes de votre hélicoptère, vous devrez vous infiltrer au milieu des lignes ennemies pour aller y récupérer vos compatriotes. La version Spectrum est très proche de celle de C 64. En revanche, la bande sonore perd beaucoup de son originalité. Un jeu simple au prix ultra-compétitif.
12	E	44	TP	*Desk-Pack 1* vient compléter la série des utilitaires couplés à Geos. Au menu, un calendrier sans grand intérêt, un black-jack très bien réalisé, un créateur d'icônes et une manipulation de graphismes. Performant, mais peut-être moins complet que les autres titres de la série qui pâtit toujours de la lenteur du C 64.
13	A/B	43	TUB	Utilisant la fausse 3 D (comme *Crafton* et *Xunk*), ce programme est d'un abord peu facile. Mais une fois cette étape franchie, on peut apprécier la qualité de l'ensemble.
14	C	44	TUB	Un vrai logiciel de graphismes en 3 D : créez un objet, colorez-le, éclairez-le et tournez-lui autour pour l'admirer sous tous les angles. Il gère 300 points, 600 arêtes, 150 surfaces ; limité mais pas ridicule. Demande un peu d'attention au début, ensuite à nous la Conception Assistée par Ordinateur !
14	B	45	SOS	Quel dommage qu'il n'existe pas plus de programmes de ce type ! Cette enquête policière n'est certes pas classique : votre personnage visite la maison, fouille, interroge, etc. Les suspects vont quant à eux évoluer à vos côtés et commettre d'autres crimes. Ambiance garantie ! Bons dialogues.
8	A	40	CO	Retrouver les sept pierres précieuses dispersées dans les quarante cabines de ce navire englouti n'est guère facile. Cette épave est gardée par de nombreux fantômes de pirates et, de plus, abrite des poissons carnivores. La réalisation d'ensemble reste très moyenne mais le prix en est très attractif.
13	C/B	43	KID	Le premier d'une série de logiciels couvrant les programmes de la quatrième à la terminale. Aux vingt exercices de base, bien conçus, s'ajoute une création de fichiers ; mais attention, les MO 5 et TO 7/70 ne bénéficient pas de cette option. Les vingt exercices seront alors bien courts.
14	E	40	TUB	Pour apprendre les règles, forts simples, et la stratégie, beaucoup plus complexe, du millénaire jeu de Go. Plusieurs modes, jeu, élève ou maître, permettent de s'imprégner du concept de territoire. Une leçon vivante sous forme de menus où s'enchaînent commentaires et jugements sur votre jeu.
16	B	41	TUB	*Les Dieux de la glisse* se composent de saut à ski, saut acrobatique et patinage de vitesse. Graphisme de qualité et animation impeccable, pour une ou deux personnes. Un regret : ça manque de bobsleight ou de patinage artistique, sont-ce les capacités des Thomson qui posent problème ?
14	C	47	TUB	Trois joueurs peuvent confronter leur adresse lors de cette compétition de ski nautique qui comporte des épreuves de saut, de figures acrobatiques et de slalom. La qualité des graphismes et de l'animation donne à cette simulation le réalisme qui fait souvent défaut aux logiciels de sports nautiques.
16	F	40	TUB	Version informatisée du célèbre jeu cartonné *Diplomacy*. Aux commandes d'une des sept grandes puissances européennes, vous manœuvrez pour imposer votre suprématie. Trois options de jeu : seul, avec des amis ou contre la machine. La partie peut comprendre jusqu'à deux cents tours.
12	B/C	46	KID	Un recueil de jeux mathématiques : classiques comme *Taquin* inspiré du Pouss-Pouss ou *Permutron* issu du Rubik's Cube, ou plus originaux comme *Awele*, transposition du Wari africain. D'un intérêt variable, parfois décevant, ils sont plutôt ardus pour l'âge visé.
12	B	45	TUB	Tout commence par une superbe musique… Puis c'est l'action, classique, servie par un graphisme 3 D convaincant. L'ennemi tourne autour de votre vaisseau… Il faut tirer sans cesse ! L'écran de jeu, coupé en deux fenêtres, permet à deux joueurs de lutter simultanément. Existe aussi sur CPC.
12	A	30	KID	Un domino apparaît un instant à l'écran, puis disparaît ; vous tapez le nombre qu'il représentait. Enfantin ? Oui, mais attention, cela va de plus en plus vite, et on finit avec quatre dominos doubles à la fois. Mémoire visuelle et perception globale de rigueur !
10	B	40	CO	Qui ne se souvient pas du terrible cauchemard de *Donkey Kong* ? La belle captive vous attend en haut de l'échafaudage, à vous d'éviter les boulets et boules de feu du terrible singe… Un « remake » sans surprise qui vous rappellera votre jeunesse ! Pas de nouveautés dans les graphismes ou l'animation.
15	B	38	SOS	Cette enquête policière vous propose de découvrir qui est le meurtrier de Mme Boerhaave. Pour cela vous devrez interroger de nombreux personnages qui sont en fait des caricatures d'hommes et de femmes célèbres. Amusant et bien réalisé, ce programme ne peut être que conseillé.
5	B	43	CO	Sur un scénario complexe d'action/stratégie, se met ici en place une bien triste partie. Enrayée par une flopée de lutins hargneux, l'action est soumise à une animation primaire, un bruitage quelconque et une stratégie inexistante. Le jeu est très difficile à supporter !
13	B	40	CO	L'infâme dragon Singe vient d'enlever une princesse. Aurez-vous le courage d'affronter les épreuves qui se dressent sur le chemin de la renommée ? Ce très bon logiciel brille par la diversité et l'originalité des épreuves. L'adaptation sur Spectrum est bonne. Il en existe une sur CPC.
15	B	38	TUB	A travers donjons et forêts, le valeureux druide profite d'un scrolling multi-directionnel pour éviter fantômes et monstres de toutes sortes… Un graphisme superbe, une panoplie complète de sortilèges divers, l'aventure est captivante, pleine d'humour, de logique et… de danger !
12	B	40	CO	Dernier représentant des grands druides, vous devez combattre les quatre princes d'Acamantor. Le contrôle que vous possédez sur les éléments vous sera très utile. La version Spectrum ne perd rien de ses qualités sur CPC, en dehors de l'animation sonore, moins brillante mais correcte.
15	C	46	CO	Exploitant le pistolet, ce programme de qualité vous propose de tirer sur des canards ou de tester vos capacités au ball-trap. Graphismes très fins, animation ultra-rapide, et pointe d'humour sont au rendez-vous. Une cartouche à ne pas laisser passer malgré un manque de progressivité.
15	B	46	SOS	Rares sont encore les jeux de rôle redéfinissables… Et pourtant, quel plaisir de mettre en place ses propres traquenards ! *Dungeon Maker* s'utilise avec souplesse : tableau de jeu, décor, personnages et scénario, la partie est classique (cf. *Mandragor*) mais jamais décevante. Bons dialogues.
15	B	43	TUB	Très proche du fameux *Gauntlet*, *The Eagle Nest* vous plonge dans l'angoisse d'un labyrinthe. L'action, montrée en vue aérienne, vous oblige à sans cesse tuer l'ennemi, à collecter divers objets afin de conserver votre tonus… Très belle animation, stratégie complexe, bref, un bon programme.
15	C	46	TUB	Très bien réalisée graphiquement, cette simulation profite en outre d'une gestion complexe et maniable. Il est possible de contrôler respectivement les joueurs, l'entraîneur ou les deux en même temps. S'il fait appel à de nombreux écrans de menu, le jeu reste aussi ludique que possible.
9	B	37	TUB	Bien réalisé, ce programme propose des graphismes agréables, une accessibilité satisfaisante et de nombreuses options intéressantes. Mais, pourquoi le niveau du jeu est si faible ?
15	D	42	TP	Trois programmes pour gérer la mise en place de votre bande son ludique. La palme est remportée par un digitaliseur vocal qui puise directement les données d'une cassette ordinaire… Les deux autres programmes permettent de mémoriser une mélodie et de créer des bruitages de qualité.
15	E	37	KID	Trois disquettes bien pleines pour un entraînement intensif à l'orthographe et à la grammaire. La méthode n'a rien de révolutionnaire, la présentation ne vous fera pas trépigner de joie, mais la diversité des exercices fait de ce logiciel un excellent outil d'imprégnation.
10	D	40	CO	Retenu prisonnier des robots, vous devez vous échapper d'un pénitencier et trouver une autre prisonnière ayant, elle aussi, échappé au massacre de l'humanité. Vous pouvez définir la force et la résistance de votre personnage que vous manipulez au joystick.
14	C	45	KID	De l'allumage d'une lampe à l'aide d'une pile au montage en va-et-vient, la quasi-totalité du programme d'électricité de sixième. Faute d'un logiciel de simulation et de découverte, on dispose d'un éducatif très classique, axé sur l'observation des schémas électriques.
13	C	43	CHA	Cette simulation de billard est essentiellement ludique : peu de stratégie mais un graphisme et une animation de qualité… On remarque également qu'il est impossible de donner un « effet » à la boule, de définir divers modes de jeu, etc. La partie n'en reste pas moins réaliste.
12	B	43	TUB	Vous parcourez un vaste édifice à la recherche de plans secrets… La mission demande que l'on maîtrise l'utilisation des ascenseurs et que l'on tire sur tous les ennemis. Un jeu distrayant qui aurait supporté une stratégie plus complexe au niveau des objets et adversaires rencontrés.
17	C	42	DOS	Subtil cocktail d'action, de stratégie et de pilotage spatial, *Elite* reste l'archétype des logiciels de « commerce interstellaire ». Votre but : acheminer des denrées d'une planète à l'autre en évitant l'attaque des pirates ou les contrôles de police. Un jeu complexe qui mérite le détour… Tilt d'or 86 !
14	B	46	TUB	Constituer un empire est votre dessein. Pour cela, il vous faut faire preuve de stratégie et de patience. Un grand nombre d'options sont possibles. Un jeu au graphisme simple et agréable.
14	D	40	SOS	Un nécromancien tient le monde sous son joug. Cependant, une ancienne prophétie déclare qu'un novice parviendra à le terrasser. Armé des seuls quatre sorts donnés par le Conseil des Sages, vous partez à la recherche du repaire du sorcier noir afin d'accomplir la prophétie.
15	B	49	CO	Adaptation du célèbre jeu d'arcade Sega. La moto réagit très vite aux impulsions. L'intérêt du jeu réside dans la bonne simulation des obstacles et des mouvements du terrain. Attention aux vols planés spectaculaires. Le son se réduit au bruit du moteur. Exige des réactions rapides.
17	n.c.	44	CO	Excellente adaptation sur C 64 du jeu d'arcade Sega. Non seulement la moto réagit au moindre de vos désiderata, mais en plus les paysages suivent correctement le rythme d'ensemble et la musique parvient à vous accélérer le rythme cardiaque. Des accélérations surprenantes de rapidité.
15	B	42	CHA	Un des très rares pilotages de motocross. La simulation met en place un graphisme stylisé très efficace. Grâce à l'animation de l'engin et du décor, *Enduro Racer* aquiert toute son ambiance. Les bruitages sont très moyens. Deux joueurs sont admis mais ne peuvent jouer ensemble.
11	C/B	41	KID	La suite de *Ballade au pays de Big Ben*. Si une histoire d'espionnage a pris la place de *Alice au pays des merveilles*, la méthode n'a pas changé : affichage d'un texte puis questions. Un ensemble classique, trop partiel pour constituer une aide durable. Existe sur CPC et PC.

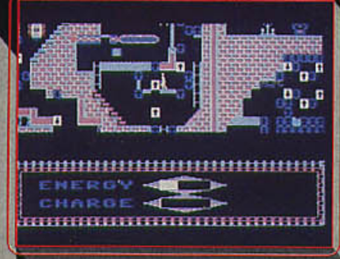
720 logiciels au Tiltoscope


193. Entropie

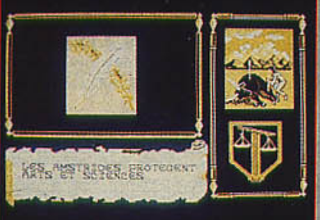


194. Epistole Junior



195. Erebus

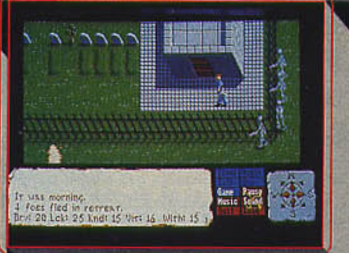


196. Escape from Paradise



197. Ethnos


198. Explorateur III



199. Faery Tale Adventure

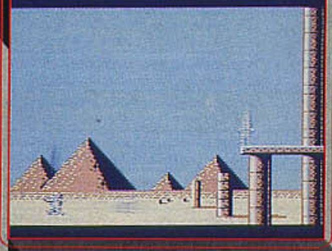


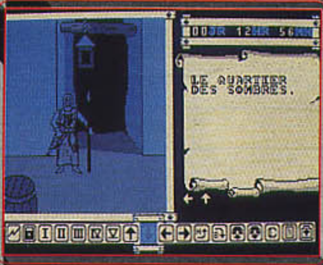
200. Fahrenheit 451



201. Faial


202. Fairlight II : Trail of Darkness


203. Falcon

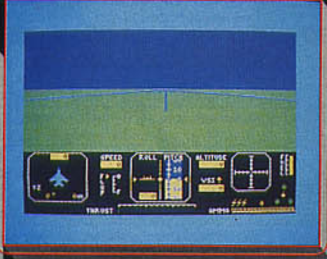


204. Fer et Flamme



205. Feud


206. Fight Night

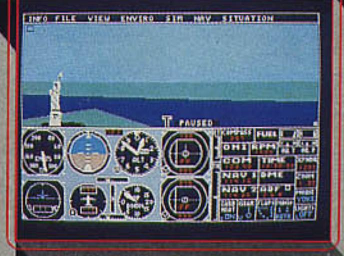

207. Fighter Pilot


208. Firelord


209. Firelord


210. Flash


211. Flight Simulation


212. Flight Simulator II


213. Floopy


214. Flyspy


215. Football



216. Footballer of the Year



217. Force One


218. Formule (La)



219. Franck Bruno's Boxing

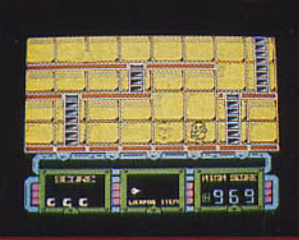


220. Frankenstein


221. Frost Byte

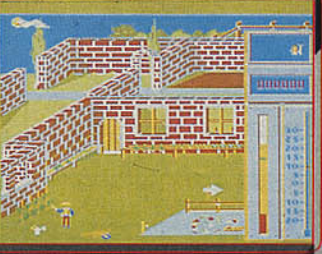


222. Fungus


223. Future Night


224. Galvan


225. Game Over


226. Garden Party

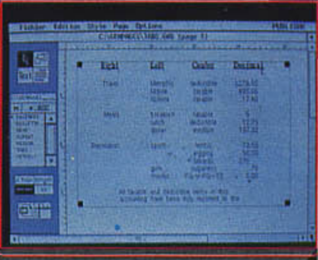


227. Gateway (The)



228. Gauntlet

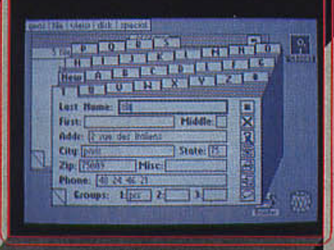

229. Gavroche

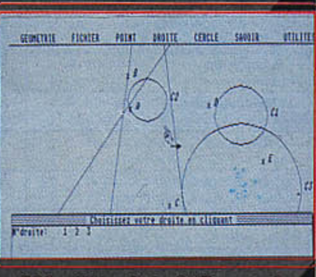

230. Gem Desktop Publisher


231. Gemstone Healer



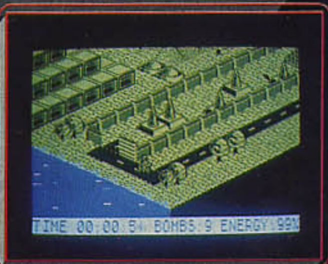
232. Géo


233. Geodex


234. Géométrie 3ᵉ-Terminale



235. Glass

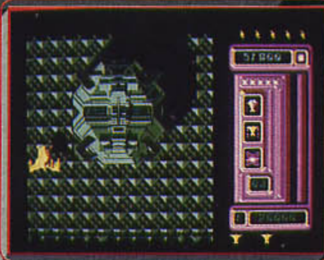


236. Glider Rider



237. Golan Front


238. Golden Path


239. Goldrunner


240. Golf

720 logiciels au Tiltoscope

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ
193. ENTROPIE	Infogrames	Thomson MO, TO	Action	K7 Disquette	★★★★★	★★★★	★★	★★★★★
194. EPISTOLE JUNIOR	Opium	PC	Traitement de texte	Disquette	–	–	–	–
195. EREBUS	Titus	Atari ST	Aventure	Disquette	★★★	–	–	★★★★
196. ESCAPE FROM PARADISE	Anco	Commodore 64	Action/Echelle	K7	★★★	★★★	★★	★★★
197. ETHNOS	Chip	Amstrad CPC	Simulation	Disquette	★★★★★★	–	–	★★★★★
198. EXPLORATEUR III	Ere Informatique	Amstrad CPC	Création graphique	Disquette	–	–	–	★★
199. FAERY TALE ADVENTURE (THE)	Micro Illusion	Amiga 500, 1000, 2000	Aventure/Rôle/Action	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★★
200. FAHRENHEIT 451	Telarium	Atari ST	Aventure	Disquette	★★★	–	–	★★★★
201. FAIAL	Excalibur	Apple II	Aventure paramétrable	Disquette	★★	–	–	★★★★
202. FAIRLIGHT II : TRAIL OF DARKNESS	The Edge	Spectrum	Aventure/Action	K7	★★★★	★★★★	–	★★★★★
203. FALCON	Virgin	Commodore 64	Action	K7	★★★★★	★★★★	★★★	–
204. FER ET FLAMME	Ubi Soft	Amstrad CPC	Jeu de rôle	Disquette	★★★★★	–	–	★★★★★★
205. FEUD	Bulldog	Commodore 64	Aventure/Action	K7	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★
206. FIGHT NIGHT	US Gold	Commodore 64	Sport/Boxe	K7	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
207. FIGHTER PILOT	Digital Integration	Spectrum	Simulateur de vol	K7	★★★	★★★★	★★	★★★
208. FIRELORD	Hewson	Commodore 64	Aventure/Action	K7	★★★	★★★	★★★	★★★★
209. FIRELORD	Hewson	Spectrum	Aventure/Action	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★★
210. FLASH	Loriciels	Amstrad CPC	Action/Guerre	Disquette	★★★	★★★	★★★	★★★★
211. FLIGHT SIMULATION	Psion	Spectrum	Simulateur de vol	K7	★★★★	★★★★	–	★★★★
212. FLIGHT SIMULATOR II	Sublogic	Atari 520 ST	Simulateur de vol	Disquette	★★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★★
213. FLOOPY	Infomédia	Commodore 64	Journal sur disquettes	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★★	–
214. FLYSPY	Mastertronic	Amstrad CPC	Action/Labyrinthe	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★
215. FOOTBALL	Sublogic	Commodore 64	Football américain	Disquette	★★★	★★	★★★	★★★★★
216. FOOTBALLER OF THE YEAR	Gremlin Graphics	Spectrum	Football	K7	★★★	★★	★	★★★
217. FORCE ONE	Firebird	Commodore 64	Action	K7	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★
218. FORMULE (LA)	Infogrames	Amstrad CPC	Action	K7 Disquette	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
219. FRANCK BRUNO'S BOXING	Elite	Spectrum	Boxe	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
220. FRANKENSTEIN	CRL	Commodore 64	Aventure	K7	★★★	–	–	–
221. FROST BYTE	Mikrogen	Spectrum	Aventure/Action	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★★
222. FUNGUS	Players	Commodore 64	Action	K7	★★★	★★★★	★★★★	★★★★
223. FUTURE NIGHT	Gremlin Graphics	Commodore 64	Aventure/Action	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★
224. GALVAN	Ocean	Amstrad CPC	Action	K7	★★★	★★★★	★★★	★★★★★
225. GAME OVER	Ocean	Amstrad CPC	Action	K7	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
226. GARDEN PARTY	Free Game Blot	Thomson TO 8, TO 9	Action	K7 Disquette	★★★	★★★	★★	★★★★
227. GATEWAY (THE)	Priority Software	Atari 520 ST	Aventure	Disquette	★★★★	–	–	★★★
228. GAUNTLET	US Gold	Amstrad CPC	Action/Labyrinthe	Disquette	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★
229. GAVROCHE	Larousse	Thomson NR	Français	Disquette	–	–	–	★★★★
230. GEM DESKTOP PUBLISHER	Digital Research	PC et compatibles	PAO	Disquette	–	–	–	★★★★
231. GEMSTONE HEALER	SSI	Apple II	Aventure/Action	Disquette	★★	★★★	–	★★★
232. GEO	Cobra Soft	Amstrad CPC	Géographie	K7 Disquette	★★★	–	–	★★★
233. GEODEX	Berkeley Softworks	Commodore 64	Utilitaire de bureau	Disquette	★★★★★	–	–	★★★★
234. GEOMETRIE 3e-TERMINALE	Micro C	Atari ST	Maths	Disquette	★★★	–	–	–
235. GLASS	Quicksilva	Spectrum	Action	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★
236. GLIDER RIDER	Quicksilva	Spectrum	Action	K7	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
237. GOLAN FRONT	Simulations Canada	Apple II	Wargame	Disquette	–	–	–	★★
238. GOLDEN PATH	Firebird	Atari ST	Aventure/Action	Disquette	★★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★
239. GOLDRUNNER	Microdeal	Atari ST	Réflexe	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★★
240. GOLF	Imagine	Spectrum	Golf	K7	★★★	★★★	★	★★★

INTÉRÊT	PRIX	TILT	RUBRIQUE	NOTRE COMMENTAIRE
17	B/C	42	TUB	Exploitant à fond les capacités de la nouvelle gamme Thomson (MO 6, TO 8, etc.), ce programme se révèle assez proche de *Crafton et Xunk* de par les principes mis en jeu. On peut en effet empiler les objets, les déplacer, bref les utiliser afin d'atteindre son but. Un programme de qualité.
15	F	42	TJ	*Epistole* est un traitement de texte français honorablement connu qui masque une importante baisse de prix, de 5 000 à 1 000 F, par une appellation nouvelle. A ce prix, *Epistole*, doté de toutes les fonctions d'un traitement de texte solide, devient très compétitif.
8	C	39	SOS	Perdu en plein milieu de l'Antarctique, vous devrez tenter de retrouver la station. Vous évoluez dans un véritable labyrinthe de glace qui risque de mettre à rude épreuve votre sens de l'orientation. Une aventure un peu décevante, sans dialogue, à réserver aux passionnés de labyrinthes.
10	B	45	CO	Issu de la grande famille des « runners », *Escape from Paradise* place votre personnage sur un complexe échafaudage d'échelles, de monte-charge et de toboggans. L'animation est bien conçue. Malheureusement, la taille trop réduite du héros et la monotonie du décor discréditent bien vite l'action.
16	B	42	TUB	Plus simulation que jeu d'aventure, ce programme vous met au défi de « réconcilier » deux clans ennemis. Bien conçu et réalisé, il est riche d'options diverses qui permettent de paramétrer le jeu. Mais, seuls les amateurs de simulations et d'aventures l'apprécieront. Bon dialogues.
15	B	38	TP	Ce programme de création graphique est basé sur la théorie des images fractales qui permet de créer des dessins proches de la réalité en se basant sur des formules mathématiques. Et les résultats sont réellement étonnants. De plus de nombreuses options facilitent grandement le travail.
16	D	46	SOS	Superbe jeu d'aventure qui offre tout à la fois la stratégie d'une quête complexe et l'action de dangereux combats. Le personnage évolue dans un décor 3D captivant, achète et vend des armes et des sortilèges, etc. On profitera au mieux des qualités de l'Amiga.
14	E	38	CO	Replongez-vous dans l'ambiance du roman de Bradbury et aidez Guy Montag à se débarrasser des Brûleurs. L'adaptation sur ST de cet excellent jeu d'aventure gagne en ce qui concerne l'affichage (quasiment illisible sur Apple) mais les graphismes n'ont guère évolué. Dommage...
16	D	38	SOS	Un jeu de rôle original qui ne manquera pas de faire des adeptes. Le début reste classique, mais très vite on comprend que le scénario propose nombre de solutions différentes pour se sortir d'une même situation. L'histoire est essentiellement textuelle. Le tout est en anglais, bien sûr!
15	A	40	SOS	Vous devez retrouver la tour où se dissimule le seigneur du Chaos et lui reprendre le livre de lumière. Chaque créature rencontrée est dotée d'une intelligence propre et agira en conséquence. Outre le nombre, vous serez limité par le poids et le volume des objets transportés. Un très bon jeu.
14	B	45	TUB	Afin de déjouer les plans d'un mégalo qui veut dévier le cours de l'Histoire à son profit, vous voyagez dans le temps et dans l'espace et combattez bec et ongles les sbires qui sont à ses ordres. Les scènes sont variées, les graphismes sont bons.
14	B	40	SOS	Khall le maléfique sème la terreur au royaume de Thulynthe. Votre équipe faite de magiciens, elfes, guerriers ou voleurs mène la revanche. Les graphismes sont de qualité et l'enchaînement des actions au joystick, idéal. Immense avantage : ce jeu est 100% français.
14	A	43	TUB	Un duel de sorcier sans pitié qui a pour enjeu le titre de sorcier suprême. Toute la panoplie occulte est à votre disposition : bave de crapauds et dents de dragons. Un bon logiciel mystérieux et beau. Existe aussi sur Amstrad CPC et MSX.
15	B	39	DOS	Plus proche du dessin animé que de la véritable simulation sportive, *Fight Night* a le mérite d'allier combat et bonne humeur. Bien sûr, le graphisme et l'animation sont ici un peu confus... Mais les personnages sont si drôles qu'ils suffisent à motiver le joueur! Un logiciel souriant!
12	B	40	DOS	Aux commandes d'un super-chasseur de combat, vous devez réussir à anéantir les avions ennemis. Un simulateur performant dont les commandes réagissent très vite. La représentation de la vue au travers du cockpit ajoute à l'impression de réalité. L'un des meilleurs pour cette machine.
14	B	39	CO	Le chevalier de Galaheart part à la conquête d'un royaume hanté de fantômes et de créatures maléfiques. Action et aventure font appel à la stratégie de vos déplacements. Cette présente version apporte un plus au niveau des graphismes et de l'animation. Un jeu difficile et varié.
10	B	38	TUB	Parviendrez-vous à retrouver les quatre charmes de l'éternelle jeunesse en dépit des fantômes qui vous poursuivent? Vous pourrez commercer avec les autres personnages que vous rencontrerez et obtenir un service en échange d'un objet en votre possession. Un jeu assez varié, à la quête difficile.
10	B	44	TUB	Classique mission guerrière, vous devez détruire un nombre impressionnant de bases ennemies. A pied, en Jeep, en tank ou en hélicoptère, vous évoluez dans un graphisme réaliste, mais pauvre en couleurs. La stratégie, réduite au tir à répétition, porte préjudice à l'ensemble. Dommage.
13	B	40	DOS	Le premier simulateur de vol sur cette machine qui n'ait pas prêté à rire. Simple mais réaliste, il dispose de nombreuses options (vitesse et direction du vent...). Il peut prétendre au rôle d'initiateur à des programmes plus sophistiqués.
19	E	40	DOS	Ce fantastique simulateur de vol d'une fidélité extrême vous propose de voler sur un avion de tourisme ou sur un jet d'affaire ou même de participer à un épisode de la Première Guerre mondiale. Un logiciel fabuleux, aux potentialités quasi inépuisables, qui comblera les plus exigeants.
13	A	40	TJ	Un journal mensuel sur disquettes pour le C 64. Petites annonces, échos, bandes annonces publicitaires de nouveautés et jeux, le tout dans une présentation très soignée qui rend la lecture un peu lente.
12	A	42	TUB	Dans le décor riche et coloré d'un laboratoire souterrain, vous allez piloter un petit hélicoptère. Action classique pour une stratégie qui bénéficie d'un grand choix d'objets et d'un menu d'utilisation de ces derniers très pratique. Un jeu très difficile et relativement classique.
13	E	43	TUB	Cette simulation pousse le réalisme à sans cesse interrompre la partie pour redéfinir l'action et la stratégie d'une attaque. On y retrouve les « têtes de série » du football américain, une notice impressionnante et des règles très strictes... Un logiciel réservé aux professionnels!
12	B	40	TUB	Vous allez gérer intelligemment la carrière d'un footballeur. Ainsi vous pourrez acheter une carte de transfert, une carte incident (pas toujours négative), ou une carte de but. Une petite part d'action vous donne la possibilité de marquer des buts supplémentaires. Un jeu correct mais trop répétitif.
13	A	46	TUB	Secourir un cargo spatial assiégé par des ennemis, telle est votre tâche. Un jeu d'arcade classique mais admirablement réalisé. Graphisme, animation et bruitage sont de bonne qualité.
14	B	40	TUB	Inventeur d'un breuvage ayant pour effet de réduire les cellules vivantes, le Pr Nitro est la première victime de ses expériences. La poubelle dans laquelle il vient de tomber contient, entre autres déchets dangereux, les fragments d'un brouillon porteur de la formule d'un antidote. Aidez-le!
14	B	39	DOS	Cette simulation de boxe vous propose huit adversaires toujours plus difficiles à battre. Le dernier combat est mené très intelligemment et est doté d'une force et d'une endurance peu communes. Les coups sont variés et les parades ne sont pas oubliées. Un bon jeu mais le « jeu de jambes » est éludé.
14	B	46	SOS	Les quelques photos d'écran qui ornent la jaquette ne doivent pas faire illusion : ce jeu avant tout textuel ne dévoile pas facilement ses images. La progression est laborieuse, le temps de réponse devient vite agaçant. L'intérêt tient à la richesse du texte qui exige un bon niveau d'anglais.
12	B	40	TUB	Votre Kreezer, sorte de vers, réussira-t-il à se frayer un chemin jusqu'à la sortie de ce gigantesque réseau de cavernes et à récupérer au passage les cinq prisonniers? Les agresseurs sont légion et les pièges fréquents. Un jeu agréable qui demande un bon coup d'œil et une coordination parfaite.
12	A	38	TUB	Fin gourmet, Fungus ne mange que des champignons blancs géants. Encore faut-il réussir à en trouver... Programme de qualité aux situations variées, *Fungus* propose des graphismes honnêtes, une animation douce et précise ainsi qu'une bande sonore de qualité. Que demander de plus?
15	B	37	TUB	Aventure/action des plus classiques, *Future Night* propose une animation sans faille, un graphisme superbe et une rapidité de jeu impressionnante. Vous allez parcourir plusieurs dizaines de tableaux, anéantir fantômes et boules de feu pour découvrir à nouveau de nouvelles galeries... Epuisant!
13	B	37	TUB	Si cette mission nécessite autant de réflexes que de concentration, ce n'est certes pas la taille de l'écran de jeu qui vous viendra en aide. Sur 1/3 du moniteur, il est très difficile de gagner le combat. Pour le reste, il suffit d'oublier le classicisme du scénario pour découvrir un jeu « casse-joystick »!
13	A	46	TUB	Grande originalité, le personnage principal est une femme. Cette représentante du sexe dit faible ne fait pas dans la dentelle : l'héroïne doit tout tuer sur son passage. Graphisme et animation exceptionnels.
10	B	47	CO	Un scénario original (on doit cultiver son jardin) et une réalisation moyenne sont les deux éléments clés de ce programme. Graphisme, animation et bruitages sont en effet « limite ». C'est regrettable car *Garden Party* mérite beaucoup mieux...
15	E	42	SOS	En mourant, votre grand-oncle vous laisse en héritage sa vieille demeure. Un livre trouvé au hasard vous révèle une porte ouverte sur d'autres mondes. Un jeu d'aventure passionnant servi par un graphisme de bon niveau. Des heures d'exploration garanties.
15	B	39	TUB	L'action se déroule en vue aérienne. Plusieurs chevaliers vont se lancer dans un labyrinthe géant, détruire des centaines de fantômes et goules ventrus... La simplicité de ce scénario n'enlève rien à l'action. Il est de plus possible de lancer deux combattants dans l'aventure pour une lutte commune!
9	B	43	KID	Une première tentative d'explication de textes assistée par ordinateur à partir d'extraits des *Misérables*, avec, en plus, une fonction Editeur. Beaucoup d'exercices, mais l'analyse de textes est trop simpliste pour ce type de travail.
14	F	45	DOS	Très proche de *Ventura*, ce programme est moins puissant que son prédécesseur. Il répond cependant parfaitement à de petites applications PAO, et s'avère très convaincant face à *Page Maker* version PC.
13	C	41	SOS	Après le succès de *Gemstone Warrior*, la grande aventure de la pierre sacrée continue. Ce jeu de rôle s'apparente beaucoup à un jeu d'arcade. La réflexion compte autant que les réflexes. Le graphisme plutôt sommaire est compensé par la grande quantité de salles. Un jeu divertissant.
11	C/B	42	KID	Une carte de France, un curseur, une liste de noms de lieux... Ce logiciel de géographie, semblable à bien d'autres, propose un questionnaire assez complet sur l'Hexagone. Seul le nombre inquiétant de fautes d'orthographe lui donne une véritable originalité!
12	E	44	TP	Dans la série des utilitaires de bureau couplé à *Geos*, *Geodex* composé de trois modules : un répertoire étonnant, capable de composer le numéro pour votre modem suivi d'un tableau de gestion des périphériques et d'un utilitaire de création de masques. La gestion des icônes reste lente.
12	C	45	KID	Création de figures géométriques dans le plan et dans l'espace. Calcul de coordonnées, d'équations de droites, de distances... De multiples possibilités, des performances intéressantes... pour les inconditionnels d'Euclide tout au moins!
11	B	38	DOS	Aux commandes de votre vaisseau spatial ultra-moderne, vous devrez atteindre chaque cité pour la détruire. Les robots qui les protègent se déplacent de manières diverses. Un jeu aux graphismes et à l'animation bien faits, mais dont l'action est trop répétitive en dépit de tableaux assez diversifiés.
14	B	37	TUB	Parcourant l'île Eoos tantôt en mobylette, tantôt dans les airs en aile Delta, vous devrez anéantir les dix réacteurs qui fournissent l'énergie et, tant qu'à faire, en profiter pour détruire aussi le reste. Un excellent jeu aux graphismes superbes, variés, et à l'animation de qualité.
8	F	41	CO	L'action de *Golan Front* se situe au Moyen-Orient en 1973 pendant la guerre de Kippour. Avec une carte sur papier, des jetons pour représenter vos unités et un ordinateur qui ne sert qu'à calculer, vous vous amuserez... Vous auriez pu vous amuser autant avec un « wargame carton ».
18	B	44	SOS	Y'in Hsi, jeune homme prisonnier du corps d'un vieillard, suit le sentier d'or qui lui donnera la sagesse et lui rendra sa jeunesse. Dans de superbes paysages, des montagnes enneigées aux sombres palais, il affronte ennemis et animaux. Logiciel très réussi, sans anachronismes ni fausse note. Un plaisir.
16	C	44	TUB	Les fanatiques d'arcade vont adorer, les autres admirer. Programme classique, *Goldrunner* se distingue par la qualité de sa réalisation et par la rapidité de ses scrollings. Bref, un programme à voir absolument!
11	B	42	CO	Ce parcours de golf en neuf trous se joue seul ou à deux. Le choix des clubs est complet et l'on peut mettre de l'effet dans le swing. Le graphisme n'est que moyen car le terrain est vu du dessus et l'animation simplifiée. Le bruitage est quasi inexistant. Un logiciel correct cependant.

720 logiciels au Tiltoscope


241. Golf

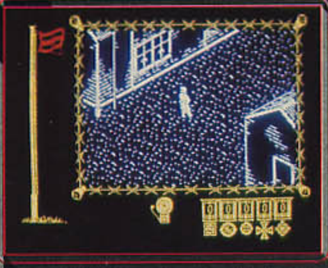

242. Golf



243. Grand Slam Tennis


244. Grange Hill


245. Graphic Studio


246. Great Escape (The)



247. Great Escape (The)


248. Great Escape (The)


249. Grey Seas Grey Skies


250. Greyfell


251. Greyfell


252. Gribouille

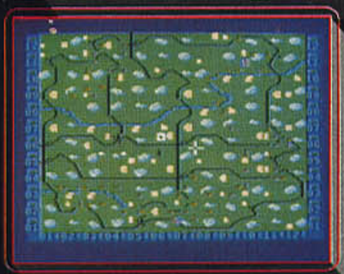

253. Guardian & Blagger


254. Guild of Thieves


255. Gunfright-V



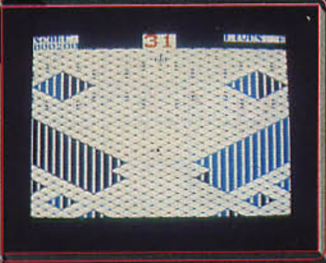
256. Gunrunner

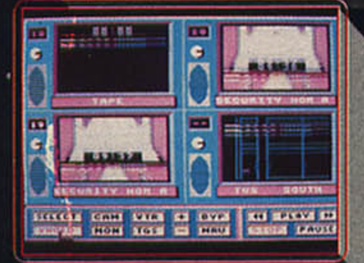

257. Gunship


258. Gwendoline



259. Gyromite


260. Gyroscope


261. Hacker II


262. Hang On

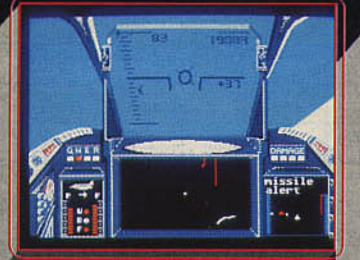

263. Hanse



264. Hanse



265. Hardball



266. Harrier Strike Mission



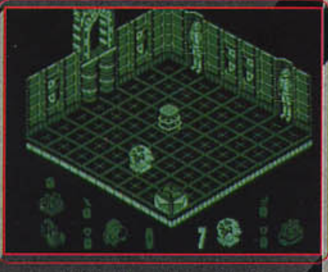
267. Harry et Harry



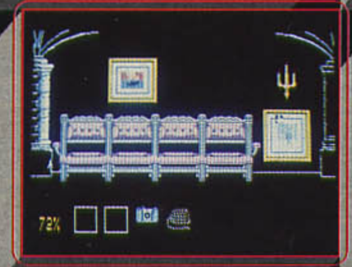
268. Harry et Harry



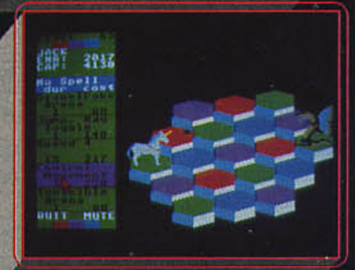
269. Head Coach



270. Head Over Heels



271. Héritage II (L')



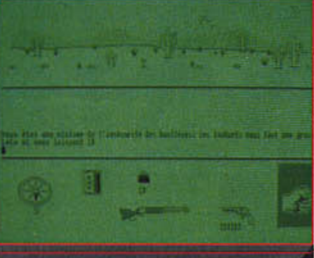
272. Hex



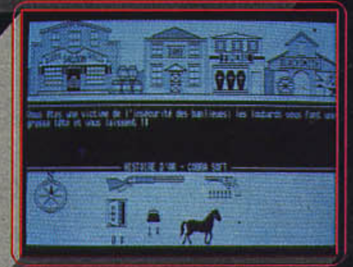
273. Highlander



274. Hijack



275. Histoire d'or



276. Histoire d'or



277. Hitchhicker's guide



278. Hit-Pak



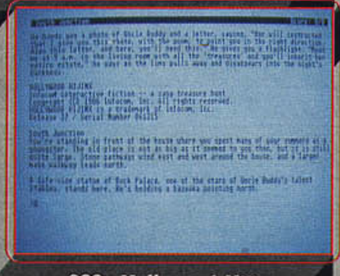
279. Hive



280. Hive



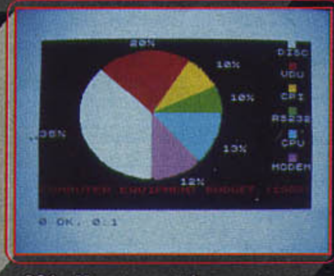
281. HMS Cobra



282. Hollywood Hijinx



283. Hollywood Poker



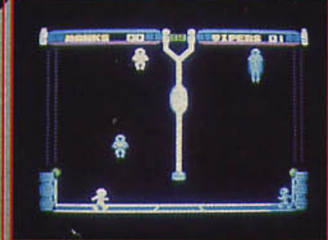
284. How to get the most out...



285. Howard the Duck



286. Hydrofool



287. Hypaball



288. Hypaball

720 logiciels au Tiltoscope

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ
241. GOLF	Imagine/Konami	Amstrad CPC	Simulation golf	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★
242. GOLF	Nintendo	Console Nintendo	Golf	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
243. GRAND SLAM TENNIS	Infinity Software	Apple, Mac	Tennis	Disquette	★★★	★★	★★	★★★★★
244. GRANGE HILL	Argus Press	Amstrad CPC	Aventure/Action	K7	★★	★★	★	★★★★★
245. GRAPHIC STUDIO	Cobra Soft	Amstrad CPC 664, 6128	Aide à la programmation	Disquette	★★★★	★★★★	–	★★★★
246. GREAT ESCAPE (THE)	Ocean	Amstrad CPC	Aventure/Action	Disquette	★★★	★★	★	★★★★
247. GREAT ESCAPE (THE)	Ocean	Commodore 64	Aventure/Action	Disquette	★★★	★★★	★★	★★★★
248. GREAT ESCAPE (THE)	Ocean	Spectrum	Aventure/Action	K7	★★★★	★★★★	–	★★★★
249. GREY SEAS GREY SKIES	Simulations Canada	Apple II	Wargame	Disquette	–	–	–	–
250. GREYFELL	Starlight	Amstrad CPC	Aventure/Action	Disquette	★★	★★	★★★	★★★★
251. GREYFELL	Starlight	Spectrum	Aventure/Action	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
252. GRIBOUILLE	Gribouille (Strasbourg)	Apple II	Traitement de texte	Disquette	–	–	–	–
253. GUARDIAN & BLAGGER	Alligata	PCW 8256/8512	Action	Disquette	★★★★	★★★★★	★	★★★★
254. GUILDE OF THIEVES	Rainbird	Atari ST	Aventure	Disquette	★★★★★★	–	–	★★★★★
255. GUNFRIGHT-V THE WAY OF THE TIGER	FIL	Amstrad CPC	Compilation	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★
256. GUNRUNNER	Hewson Consultants	Spectrum	Action	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
257. GUNSHIP	Microprose	Commodore 64	Simulation hélicoptère	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★★
258. GWENDOLINE	Labochrome	Sinclair QL	Action	K7	★★★	★★★	★★★	★★★
259. GYROMITE	Nintendo	Console Nintendo	Action salle	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★
260. GYROSCOPE	Melbourne House	Spectrum	Action	K7	★★★	★★★★	★★	★★★★
261. HACKER II	Activision	PC	Aventure/Action	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★
262. HANG ON	Sega	Console Sega	Moto	Cartouche	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
263. HANSE	Ariolasoft	Amstrad	Simulation économique	K7	★★★	–	–	★★
264. HANSE	Ariolasoft	Atari ST	Simulation économique	Disquette	★★★★	–	★	★★
265. HARDBALL	Advance	Spectrum	Base-ball	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
266. HARRIER STRIKE MISSION	Miles Computing	Atari 520 ST	Simulateur de vol	Disquette	★★★	★★★★	★★★	★★★★
267. HARRY ET HARRY	Ere Informatique	Amstrad CPC	Aventure	Disquette	★★★★★	–	★★★	★★★★★
268. HARRY ET HARRY (MISSION TORPEDO)	Ere Informatique	Amstrad CPC	Aventure	Disquette	★★★	–	★	★★★★
269. HEAD COACH	Addictive	Commodore 64	Gestion sportive	K7	–	–	–	★★★
270. HEAD OVER HEELS	Ocean	Amstrad CPC	Action	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
271. HERITAGE II (L')	Infogrames	Thomson TO, MO	Aventure	K7 Disquette	★★★★★	★★★	★	★★★★
272. HEX	Mark of the Unicorn	Atari ST	Réflexion	Disquette	★★★★	–	★★	★★★★★
273. HIGHLANDER	Ocean	Sinclair Spectrum	Combat	K7	★★★	★★★★★	★	★★★★
274. HIJACK	Electric Dreams	Amstrad CPC	Stratégie/Espionnage	Disquette	★★★★	★★★	★★★	★★★★
275. HISTOIRE D'OR	Cobra Soft	Amstrad PCW	Aventure	Disquette	★★★★★	–	–	★★★★
276. HISTOIRE D'OR	Cobra Soft	PC	Aventure	Disquette	★★★★★	–	–	★★★
277. HITCHHICKER'S GUIDE TO THE GALAXY	Infocom	Atari ST	Aventure	Disquette	–	–	–	★★★★★
278. HIT-PAK	Elite	Amstrad CPC	Compilation	Disquette	★★★	★★★★	★★★	★★★
279. HIVE	Firebird	Amstrad CPC	Action	K7	★★★★	★★★★	★★	★★★★
280. HIVE	Firebird	Spectrum	Action	K7	★★	★★★★	★★	★★★★
281. HMS COBRA	Cobra Soft	Amstrad CPC	Simulation navale	Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
282. HOLLYWOOD HIJINX	Infocom	Atari ST	Aventure	Disquette	–	–	–	★★★★★
283. HOLLYWOOD POKER	Robtek	Spectrum	Strip-poker	K7	★★★★	–	★★★	★★★★
284. HOW TO GET THE MOST OUT OF YOUR COMPUTER	The Power House	Spectrum	DAO Création d'aventure	K7	★★★★	–	–	★★★
285. HOWARD THE DUCK	Activision	Commodore 64	Action	Disquette	★★★★	★★★	★★★	★★★★★
286. HYDROFOOL	FIL	Amstrad CPC	Action/Stratégie	Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
287. HYPABALL	Odin	Commodore 64	Sport futuriste	K7	★★★	★★★★	★★★	★★★★
288. HYPABALL	Odin	Spectrum	Sport futuriste	K7	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★

INTÉRÊT	PRIX	TILT	RUBRIQUE	NOTRE COMMENTAIRE
13	B	41	TUB	Une simulation de golf simple et très maniable. Pour s'entraîner au « trou à trou » ou combattre un autre joueur, vous avez le choix entre treize clubs différents. Vitesse et force du vent, relief plus ou moins accidenté, les conditions de jeu sont suffisantes pour motiver l'intérêt.
13	C	47	TUB	Une simulation de golf agréable et bien conçue dont les graphismes et l'animation agréables ne sont pas sans rappeler ce qui se fait sur MSX II, par exemple. Bref, une cartouche divertissante et difficile qui plaira aux amateurs du genre uniquement.
13	F	41	TUB	Terre battue ou quick, cinq vitesses au choix, possibilité de changer les conditions météorologiques, voilà les atouts de ce premier tennis sur Mac, en noir et blanc malheureusement. Le joueur se déplace à l'aide de la souris. Les coups sont joués avec les touches du clavier. Pas facile facile !
10	B	42	SOS	Récupérer son walkman confisqué à l'école, une mission délicate pour le jeune Gonch. Si la stratégie est servie par un menu complet et maniable, l'action manque vraiment de dynamisme. Absence totale de bruitage et graphismes ternes, une partie réservée au seul travail des cellules grises !
15	C	41	TP	Ce programme facilite la mise en place et l'animation des Sprites en incorporant au Basic quelques nouvelles fonctions. D'une gestion relativement maniable, *Graphic Studio* nécessite quand même une bonne connaissance du Basic et de l'Assembleur sur Amstrad.
13	B	41	CO	Prisonnier de guerre, votre but est de quitter ce camp allemand. La stratégie de ce programme est de bonne facture et demande réflexion et patience. Les graphismes et bruitages sont, en revanche, de faible qualité, mis à part la représentation 3D de la prison.
14	B	45	CO	Le pénitencier Commodore est en tout point semblable à ses confrères. Cette évasion allie stratégie et action et oblige le joueur à mettre en place un réel plan d'attaque. Le reproche majeur du programme : une animation saccadée et un graphisme assez terne. Une partie malgré tout très originale.
12	B	39	SOS	Prisonnier dans un camp de haute sécurité, vous devrez réussir à vous en échapper. La surveillance des gardes est vigilante. Il existe plusieurs moyens mais chacun d'entre eux requiert des objets particuliers. Chaque évasion ratée fera diminuer vos chances de réussite. Un bon jeu original.
9	F	41	CO	Assez proche de *Fifth Escadra*, cette représentation de bataille navale à un seul niveau tactique est encore une fois sans graphisme, animation ni bruitage. L'ordinateur joue ici le rôle de tout l'équipement électronique disponible dans les unités navales. Pour les nostalgiques du « wargame carton ».
10	B	46	TUB	Un labyrinthe de salles, des indices et des ennemis à ne plus savoir qu'en faire, la recette n'est pas nouvelle... Cette mission souffre malheureusement d'un contexte graphique décevant ainsi que d'une animation bien trop saccadée. Le jeu n'en est que plus difficile à vaincre !
14	B	44	TUB	Pour libérer la contrée de l'emprise de Mauron, vous devrez pénétrer dans son château et reprendre la boule de vie. Outre les pièges, vous devrez affronter les monstres serviteurs de Mauron. Un excellent jeu, aux graphismes de qualité, ayant su maintenir l'équilibre entre l'action et l'aventure.
16	F	38	TJ	*Gribouille* permet d'utiliser pleinement toutes les possibilités de votre Apple : définition de nouveaux caractères, de polices entières, déplacement de blocs d'un texte à un autre. Clairement documenté en français.
10	B	43	TUB	Les machines de traitement de texte s'encanaillent avec deux jeux d'arcade qui, sans être exceptionnels, utilisent bien les possibilités de la machine. Bien qu'en monochrome, le graphisme est correct. Seul regret, la pauvreté sonore.
17	C	46	DOS	Pour accéder à une place de choix dans la renommée *Guilde des voleurs*, vous devrez récupérer tous les trésors qui se trouvent dans le château et ses environs. Un fantastique jeu d'aventure, aux graphismes exceptionnels et aux dialogues faciles à condition que l'on maîtrise bien l'anglais.
15	B	38	CO	Action, guerre spatiale et arts martiaux, cette compilation est assurément un très bon placement. Le deuxième titre a déjà reçu notre approbation (cf. *Tilt* 32) quant à *The Way of the Tiger*, il s'agit ni plus ni moins d'un Tilt d'or ! Avis donc à tous ceux qui ne possèdent pas encore ces deux titres...
12	B	44	TUB	Pour protéger votre système énergétique, vous devrez parcourir les pipe-lines en sautant par-dessus les obstacles et tuer les saboteurs aliens. Les armes et protections que vous trouverez pourront vous être d'un grand secours. Un logiciel au thème classique servi par de bons graphismes.
17	B	42	TP	Le meilleur simulateur de vol en hélicoptère actuellement disponible. Aussi complet dans son maniement qu'en ce qui concerne les divers scénarios de combat proposés, Gunship bénéficie d'un graphisme et d'un bruitage soignés. Le réalisme et la subtilité du vol séduiront les amateurs.
10	C	39	TUB	Pour reconquérir votre fiancée, vous devrez franchir victorieusement les trente-huit écrans de ce jeu. Les obstacles sont nombreux, depuis les fantômes qu'il faudra éviter en sautant par-dessus, jusqu'aux fosses profondes. Le scénario est trop classique mais le jeu est assez bien réalisé.
11	C	47	TUB	Cette cartouche exploite les capacités du robot. Par son intermédiaire, vous devez ouvrir des portes afin de passer d'un endroit à un autre. Bien réalisé, ce programme met rapidement les nerfs à vif car les bruits émis par le robot sont insupportables.
13	B	39	CHA	Vous allez guider un gyroscope le long d'une pente parsemée d'accidents de terrain de toutes sortes. Vous devrez apprendre à contrecarrer les effets de la pesanteur et de l'inertie d'autant que le temps vous est compté. Les graphismes rendent bien l'illusion du relief. Un bon jeu assez prenant.
14	C	37	MSTAR	Vous devez piloter par télécommande des robots espions dans un centre du KGB. Pour leurrer les 40 caméras de contrôle, seule la minutie paie. Hélas, les graphismes passent plutôt mal sur l'écran du PC. Etablir le plan du local constitue un préalable indispensable.
13	gratuit	46	CO	Livrée avec la console, cette course de moto s'avère assez réussie. Les graphismes défilent à une vitesse époustouflante, le bruitage est très bon. La qualité est au rendez-vous. La difficulté du jeu est cependant trop grande et la précision requise nécessite beaucoup de concentration.
13	B	45	CO	Enrichissez-vous ! Il en restera quelques heures agréables. Décor : la Hanse, confédération des cités marchandes riveraines de la mer du Nord. Epoque : à partir du XIVe siècle. Héros : vous et vos partenaires incarnez plusieurs générations de marchands. But du jeu : la richesse. Prenant.
15	n.c.	45	SOS	Jouez à plusieurs pour devenir les plus riches marchands de Lübeck. Vos navires sillonnent la mer du Nord. Pirates et tempêtes, attaques et mauvaise gestion peuvent vous ruiner. L'aventure commence au XIVe siècle et s'étend sur plusieurs générations.
12	B	40	CO	Pour ce match de base-ball, vous disposez d'une équipe complète. Il vous faudra savoir changer à l'occasion de lanceur ou de receveur, en fonction de leur état de fatigue. Les graphismes et l'animation de qualité soutiennent bien le jeu. Un bon logiciel qui séduira les amateurs de ce sport.
15	E	41	CO	Simulateur de vol sur Harrier (jet à décollage vertical). Bonne simulation, assez réaliste, même si le graphisme n'est pas à la hauteur des possibilités de l'ordinateur. Intéressant.
14	B	39	SOS	Cette série noire est bien conçue. Les graphismes, tout d'abord, sont d'une précision éloquente. L'aventure vous oppose à différents personnages qui vont réagir, face à vos actions, de façon très réaliste. La partie y gagne une ambiance attachante... Un seul reproche, les sauvegardes sont impossibles !
14	B	41	SOS	Série noire, humour noir, personnages pas très clairs, graphismes en blanc et noir... Ce micro-thriller brumeux distille une atmosphère mystérieuse et inquiétante. Les graphismes, quoique de bonne qualité, sont parfois répétitifs. Le jeu est divisé en chapitres, ce qui vous évite de tout reprendre à zéro.
11	A	40	CO	Cette simulation de gestion s'applique à une équipe de football américain. Vous devez choisir votre équipe, définir un calendrier des matchs, racheter ou échanger des joueurs... Le programme met en place une série de menus et de tableaux.
13	B	43	TUB	Pour échapper à l'esclavage, votre planète expédie une créature symbiotique sur Dentnoire : monde belliqueux et expansionniste. Un jeu en 3D aux graphismes fouillés et à l'animation parfaite.
15	B	40	SOS	Afin de toucher un héritage, vous vous rendez dans un château en Ecosse pour récupérer des papiers nécessaires à la succession. Un programme bien ficelé et bien réalisé. Le seul reproche que l'on puisse lui adresser concerne le manque de variété des graphismes. Le bilan global reste positif.
16	C	44	TUB	Sur un plateau de jeu composé de 19 hexagones de couleurs différentes, vous allez tenter de faire tourner l'ensemble du plateau au vert en dépit des adversaires, en vous aidant de vos déplacements et de vos sorts. Un jeu captivant et original, doté d'un bon graphisme et d'une progression étudiée.
14	B	38	TUB	Inspiré du film du même nom, ce programme vous propose d'incarner Macleod. Vous devrez bien entendu combattre Ramirez car seul un immortel peut vivre sur terre. Des graphismes stylisés, une animation de qualité et des commandes accessibles apportent un réel plus.
14	B	39	TUB	Mission originale : vous devez, au sein d'une agence de contre-espionnage, démasquer la traîtrise de certains et résoudre une situation de prise d'otage. Dans un contexte graphique agréable, le jeu fait appel à la stratégie et à la ruse dans un réalisme saisissant. Une partie difficile et variée.
15	C	41	CHA	Le graphisme de l'aventure, comme tracé à l'encre de Chine, convient à l'écran monochrome. Histoire d'or certes, mais aussi histoire de mort, celle qui vous guette à chaque mauvaise rencontre humaine ou animale. Le monde des westerns est bien rendu.
14	B	44	CO	Aventure en style BD, le jeu souffre de n'être qu'une adaptation d'un programme sorti originellement pour l'Amstrad PCW : en noir et blanc, pas d'animation. Mais le dialogue avec la machine est agréable. Vous risquez la corde car le Far West n'aime pas les étrangers fouineurs.
15	D	39	SOS	Votre maison doit être détruite aujourd'hui. La Terre ne va pas tarder à subir le même sort. Il vous faudra échapper rapidement à ces deux périls et commencer une vie d'auto-stoppeur de l'espace. Un excellent logiciel, difficile et complètement loufoque, en mode texte uniquement.
14	B	40	CO	Pour les K.O. de *Franck Bruno's Boxing*, la panique de *Bomb Jack*, les grottes de *Airwolf* et les grenades de *Commando*... Une compilation déchaînée pour le prix d'une simple disquette, la formule est assurément très efficace, pour peu que l'on ait attendu si longtemps les multitableaux de *Commando*...
11	B	41	TUB	C'est le contexte graphique de *Hive* qui surprendra le plus les adeptes d'action stratégie. Vous volez dans un tuyau 3D : le défilement des parois, l'apparition des ennemis, autant d'atouts pour mettre en place une ambiance inquiétante... Le jeu est malgré tout assez monotone.
11	B	43	CO	Vous allez parcourir à bord de votre vaisseau une série de tunnels peuplés de monstres. Le décor se limite à des cercles concentriques mais donne cependant une bonne illusion de relief. L'animation est très rapide. Les bruitages sont très sommaires. Mais on peut se laisser prendre au jeu.
18	C	39	TP	Vous devez acheminer un convoi d'Islande, traverser l'Atlantique Nord, tandis que la flotte et l'aviation allemande attaquent pour vous détruire avant Mourmansk. Un réalisme scrupuleux, une gestion du temps époustouflante ; vous visitez le bateau de votre choix et y dirigez l'action. Géant !
14	C	44	SOS	Pour avoir quelques chances d'hériter du fabuleux héritage de votre tante, vous allez devoir trouver dix « trésors » éparpillés dans la maison et ses alentours. Un bon jeu d'aventure textuelle, au scénario solide et aux dialogues faciles, qui risque cependant de décourager certains vu sa difficulté.
12	B	47	TUB	Vous allez affronter successivement trois partenaires différentes au style de jeu de plus en plus efficace. La musique de présentation est très agréable mais les bruitages sont rudimentaires en cours de jeu. Les enchères sont ponctuées de commentaires amusants. Un jeu correct aux filles bien dessinées.
14	B	47	SOS	Ce pack se compose de deux logiciels. Le logiciel d'aide à la création graphique *Artworx* offre des possibilités assez étendues. Le logiciel de création d'aventure *Adventure Builder System* requiert la connaissance du Basic et est à la fois riche en possibilités et d'un usage peu pratique.
15	C	40	TUB	En mission dans l'île Vulcano, ce charmant petit canard va détruire une armée de mutants. Sur un graphisme très original, le scénario met en place diverses phases de jeu, telles le pilotage d'un ULM ou la traversée de cours d'eau... Un jeu d'action varié et difficile.
13	B	45	TUB	Pour nettoyer le Deathbowl, un aquarium géant ; vous vous lancez dans un labyrinthe de grottes sous-marines... Ce jeu d'action/stratégie profite d'un captivant contexte graphique. L'ambiance oppressante des grands fonds est bien rendue, étayée de plus par une animation réaliste.
14	B	41	TUB	Ce sport futuriste se joue sur un terrain vertical... La balle et deux de vos trois équipiers sont en effet soumis à l'apesanteur. Difficile alors de contrôler les passes et d'atteindre le but situé en milieu de terrain, d'autant plus que celui-ci ne cesse de bouger. Une partie complexe mais passionnante.
13	B	41	TUB	Dans ce sport futuriste, vous contrôlez tour à tour l'un de vos trois joueurs qui doit mettre la balle dans une sorte de panier mobile. La version Spectrum est quasiment identique à celle sur C 64 et s'accompagne même ici d'une présentation parlée. Un bon jeu doté d'une animation rapide et précise.


289. Icon John



290. Ikari Warriors

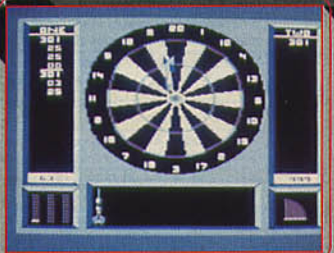

291. Impossaball


292. Impossaball



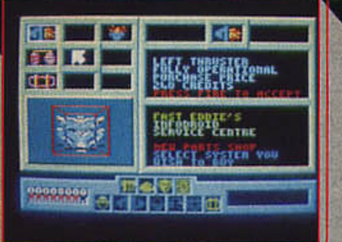
293. Incredible Shrinking Fireman


294. Incunabula


295. Indoor Sport

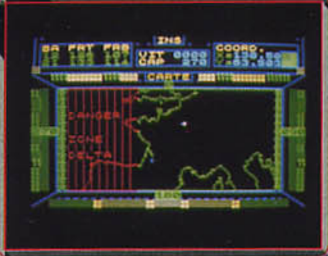

296. Infiltrator


297. Infiltrator



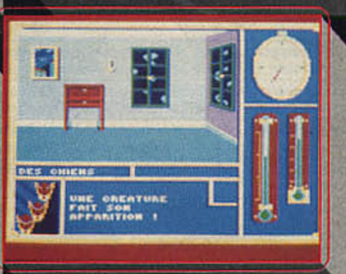
298. Infodroïde


299. Inspecteur Z



300. Intercepteur Cobalt

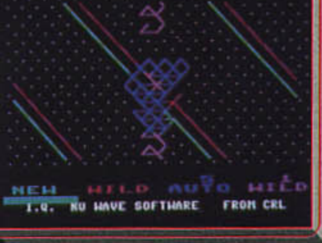

301. Interpréteur C



302. Invitation



303. It's a knock out

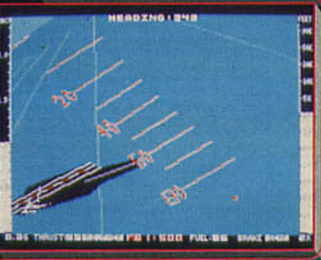


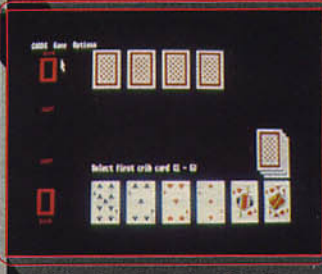
304. IQ


305. Jail Break

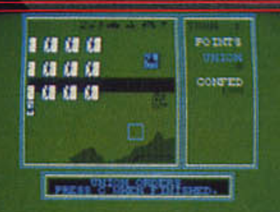


306. Je révise : sciences


307. Jet


308. Jeu de cartes-Othello


309. Jewel of Darkness



310. Johnny Reb II


311. Joust

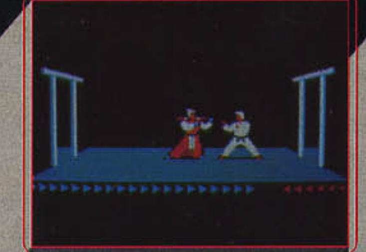

312. Judge Dredd



313. Karate Kid II



314. Karate Master



315. Karateka



316. Kayleth



317. Kentilla



318. Kettle



319. Killer Ring



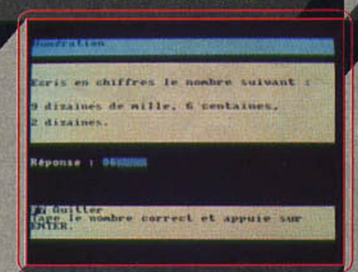
320. Kinetik



321. King of Chicago



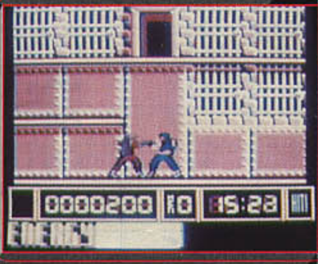
322. King Quest III



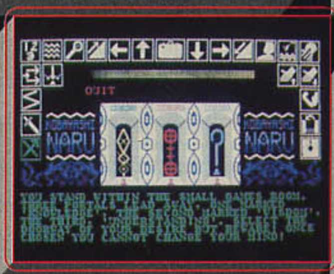
323. Kit éducatif CM2 6e



324. Knight Tyme



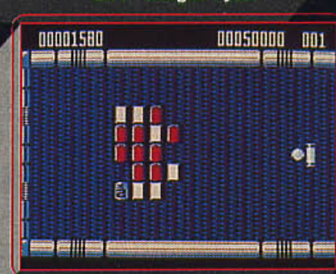
325. Knucklebusters



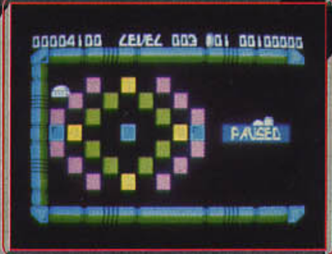
326. Kobyashi Naru



327. Koronis Rift



328. Krakout



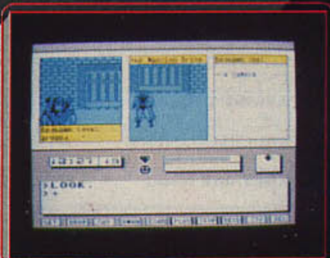
329. Krakout



330. Kung Fou



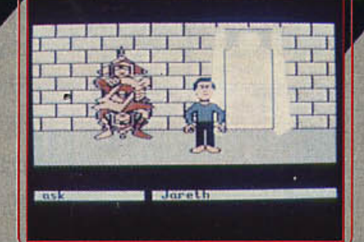
331. Kung Fu Master



332. Kwah



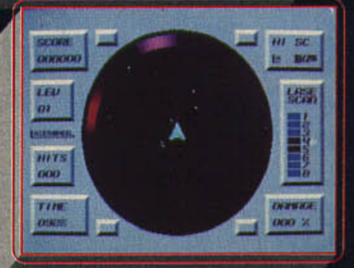
333. Kya



334. Labyrinth



335. Land of the Lounge Lizards

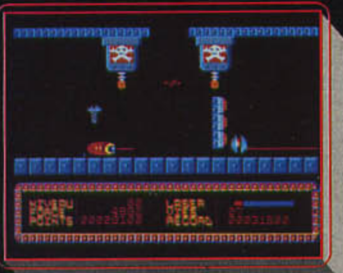


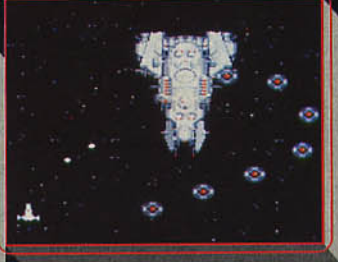
336. Laser Wheel

720 logiciels au Tiltoscope

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ
289. ICON JOHN	Mirrorsoft	Amstrad CPC	Aventure/Action	K7	★★★	★★	★★★	★★★★★
290. IKARI WARRIORS	Elite	Amstrad CPC	Action/Guerre	K7	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
291. IMPOSSABALL	Hewson Consultants	Amstrad CPC	Action	K7 Disquette	★★★★	★★★★★★	★★	★★★★
292. IMPOSSABALL	Hewson Consultants	Spectrum	Action	K7	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
293. INCREDIBLE SHRINKING FIREMAN	Mastertronic	Spectrum	Aventure/Action	K7	★★★	★★★	★★	★★★
294. INCUNABULA	Havallon Hill	PC et compatibles	Wargame	Disquette	★★★	★	★	★★★
295. INDOOR SPORT	Design Star	Commodore 64	Sports	Disquette	★★★★	★★★★	–	★★★
296. INFILTRATOR	Chris Gray	Spectrum	Action	K7	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
297. INFILTRATOR	US Gold	Commodore 64	Aventure/Action	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
298. INFODROIDE	Beyond	Amstrad CPC	Action/Stratégie	Disquette	★★★	★★★★	★★★	★★★★
299. INSPECTEUR Z	HAL	MSX I	Action/Salle	Cartouche	★★★★	★★★	★★★★	★★★★★
300. INTERCEPTEUR COBALT	Ere Informatique	Spectrum	Simulateur de vol	K7	★★★★	–	★★	★★★
301. INTERPRETEUR C	Loriciels	Atari ST	Langage	Disquette	–	–	–	–
302. INVITATION	Loriciels	Amstrad CPC	Aventure	Disquette	★★★★	–	–	★★★
303. IT'S A KNOCK OUT	Ocean	Amstrad CPC	Arcade	K7	★★★	★★	★★★	★★★
304. IQ	CRL	Commodore 64	Réflexion	K7	★★★	★★★★	★★★★★★	–
305. JAIL BREAK	Konami	Commodore 64	Action	K7 Disquette	★★	★★★	★★★★	★★★★★
306. JE REVISE : SCIENCES	Cedic-Nathan	Thomson NR	Sciences	Disquette	–	–	–	★★★★
307. JET	Sublogic	PC et compatibles	Simulateur de vol	Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
308. JEU DE CARTES-OTHELLO	FIL	Atari ST	Réflexion	Disquette	★★★★	–	–	★★★
309. JEWEL OF DARKNESS	Rainbird	Atari ST	Aventure	Disquette	★★★	–	–	★★★★
310. JOHNNY REB II	Lothlorien	Amstrad CPC	Wargame	K7	★★★	★★★	★★★	★★★★
311. JOUST	Atari	Atari ST	Action	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★
312. JUDGE DREDD	Melbourne House	Spectrum	Action	K7	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
313. KARATE KID II	Microdeal	Amiga	Karaté	Disquette	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★
314. KARATE MASTER	Gremlin Graphics	Atari ST	Karaté	Disquette	★★★★	★★★★	★★	★★★★
315. KARATEKA	Broderbund	Apple II	Action	Disquette	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★
316. KAYLETH	US Gold	Spectrum	Aventure	K7	★★★	★★★★	★★★	★★★★
317. KENTILLA	Mastertronic	Commodore 64	Aventure	K7	★★★	–	–	★★★★
318. KETTLE	Alligata	Commodore 64	Action/Labyrinthe	K7	★★	★★★	★★★	★★★★
319. KILLER RING	Ariolasoft	Commodore 64	Action	Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★
320. KINETIK	Firebird	Amstrad CPC	Action	Disquette	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★
321. KING OF CHICAGO	Mindscape	Apple Mac	Aventure	Disquette	★★★★★★	–	★★★★★	★★★★
322. KING QUEST III	Sierra on Line	Atari ST	Aventure	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★
323. KIT EDUCATIF CM2 6e	Hatier	Thomson MO5, MO6, TO7, TO7/70, TO8	Français Mathématiques	K7	–	–	–	★★★
324. KNIGHT TYME	Mad Games	Spectrum	Aventure/Action	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
325. KNUCKLEBUSTERS	Melbourne House	Commodore 64	Action	K7	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
326. KOBYASHI NARU	Mastertronic	Commodore 64	Aventure	K7	★★★★	–	★★★	★★★
327. KORONIS RIFT	Activision	Amstrad CPC	Aventure/Action	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
328. KRAKOUT	Gremlin Graphics	Commodore 64	Casse-briques	K7	★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
329. KRAKOUT	Gremlin Graphics	Spectrum	Casse-briques	K7	★★★	★★★★	★★	★★★★
330. KUNG FOU	Softbook	Thomson	Kung-Fu	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
331. KUNG FU MASTER	US Gold	Commodore 64	Sport/Karaté	K7	★★★	★★★	★★★	★★★
332. KWAH	Melbourne House	Spectrum	Aventure	K7	★★★★	–	–	★★★★
333. KYA	Loriciels	Amstrad CPC	Action/Labyrinthe	Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★
334. LABYRINTH	Activision	Commodore 64	Aventure graphique	Disquette	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
335. LAND OF THE LOUNGE LIZARDS (THE)	Sierra	Atari ST	Aventure/Action/Rôle	Disquette	★★★	★★★★	★★	★★★★★
336. LASER WHEEL	MAD	Commodore 64	Action	K7	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★

INTÉRÊT	PRIX	TILT	RUBRIQUE	NOTRE COMMENTAIRE
13	B	39	TUB	Dans l'enfer d'un circuit électronique complexe, notre héros doit quitter au plus vite le labyrinthe. Dans un contexte sonore et graphique de piètre qualité, seules la stratégie et la difficulté de la mission captiveront le joueur. Trente minutes de combat et de nombreuses sauvegardes en perspective !
14	B	39	TUB	Sur le chemin de Rambo, vous partez à la conquête d'un nouveau champ de bataille. Dans un graphisme de qualité, la précision de l'animation et la richesse des moyens mis à votre disposition (avion, tank, etc.) donnent à l'action une dimension intéressante. Classique mais attachant !
17	B	41	TUB	Il tient de *Spindizzy* et de *Trailblazer*. Une sphère fragile rebondit dans un couloir tapissé de damiers. Le principe n'a rien d'original, mais la réalisation parfaite, la gestion des collisions précise au micron en font un exercice diabolique.
16	B	41	TUB	Contrôlant une boule qui saute et roule, vous devrez franchir les obstacles et atteindre différents éléments. L'adaptation sur Spectrum reste très fidèle, l'accompagnement sonore y perd la musique de présentation mais suit aussi bien les mouvements. Un bon jeu exigeant un bon coup d'œil.
10	A	40	TUB	Pour retrouver sa taille normale, notre ami qui est tombé dans une machine à rétrécir, devra mettre la main sur les cinq morceaux de la machine à retendre. Dans sa quête, il devra se méfier des fantômes et des vampires qui hantent l'usine. Mais il est assez facile de leur échapper.
15	C	40	TUB	Un excellent jeu qui met bien en valeur les avantages de l'informatique comme gestionnaire pluridisciplinaire. Le combat est loin d'occuper l'essentiel du temps du joueur dans ce wargame où les conquêtes territoriales s'accompagnent d'une croissance culturelle, économique et sociologique.
10	C	40	TUB	Bowling, fléchettes et palet sont les trois sports proposés par ce logiciel. Un certain nombre d'options permettent de faire varier le nombre de joueurs, la difficulté ainsi que la rapidité du jeu. Le graphisme est soigné et très réussi. Sans beaucoup d'originalité, ce programme reste honnête.
14	B	38	CO	Aux commandes de votre super hélicoptère de combat, vous devrez parvenir à votre point d'atterrissage en dépit des avions et des systèmes de défense ennemis qui vous harcèlent. Au sol, vous devrez encore accomplir trois missions. Un très bon jeu d'action, très varié. Réalisation de qualité.
18	B	38	TP	La première partie du jeu vous propose une séance de pilotage d'hélicoptère de très bonne qualité… La base ennemie sera ensuite le théâtre d'une aventure captivante. Un programme à double tranchant, original et bien conçu. Scénario, graphismes et animation sont dignes des plus grands héros.
14	B	42	DOS	Des tapis roulants vont vous permettre de distribuer divers produits dans toutes les planètes de la galaxie. Côté action, il s'agit d'éviter les pirates et de trouver les portes d'accès des usines. La stratégie est en fait bien plus intéressante. Rentabilité des courses, réparations du robot… Très attachant !
10	C	45	CO	Vous devez récupérer un document caché dans un immeuble de cinq étages au nez et à la barbe de voleurs qui font tout pour vous en empêcher. Des graphismes agréables, une animation correcte et des bruitages de qualité sont les principaux atouts de ce programme.
12	B	40	DOS	Vous allez voler sur un chasseur de combat doté des derniers perfectionnements. Tout se fait aux instruments, le vol et la poursuite de l'avion à abattre. L'avion est très maniable et permet les figures aériennes les plus osées. Une bonne simulation mais les commandes réagissent un peu lentement.
16	D	40	TJ	Le C est un langage compilé (d'habitude !). Travailler avec un interpréteur permet de contrôler ligne à ligne le programme que vous écrivez. Rien n'empêche de compiler ensuite le résultat. Il rend le langage C programmable comme le Basic. Utile, donc. Ce programme est muni d'un éditeur correct.
12	B	45	SOS	L'invitation du baron féru de sciences occultes tourne mal. La vaste maison recèle des objets bizarres et des monstres un tantinet agressifs. L'ambiance ne prend qu'à moitié : on croit visiter le pavillon témoin d'un lotissement de luxe. L'histoire est trop lente à démarrer. Graphismes léchés.
10	B	37	TUB	Six pays vont s'affronter dans cette grande épreuve sportive. Lancer de tartes à la crème ou course d'obstacles, on retrouve avec plaisir l'humour et l'originalité relative des thèmes d'arcade classiques. Dommage cependant que l'animation et les graphismes soient si peu convaincants…
18	—	46	TUB	Ce jeu intelligent et original sort des sentiers battus. Quatre « têtes chercheuses », pilotées par des joueurs ou par l'ordinateur, laissent sur l'écran des traînées colorées marquant leurs territoires. Elles reproduisent les figures que vous leur apprenez et composent de la musique en temps réel.
13	B	43	CO	Cette adaptation du jeu de café de même nom possède les mêmes défauts que l'original : graphismes trop stylisées, animation moyenne, etc. Il propose cependant une grande variété de situations mais l'impression de déjà vu qui se dégage de l'ensemble est désagréable. Existe sur Spectrum.
12	C	45	KID	Physique et sciences naturelles au collège (une disquette par niveau). Rien de très original : un QCM aux questions de valeurs inégales, mais l'éditeur permet de renouveler les sujets. Existe aussi en sciences humaines.
14	D	40	DOS	Ce simulateur de vol est très maniable. Son meilleur atout, un nombre de vues impressionnant : avant, arrière ou de côté, il est également possible de visionner le vol à partir de la tour de contrôle. La stratégie offre diverses missions, toutes soutenues par un graphisme convaincant.
10	C	39	CO	L'*Othello* est déjà paru sous le nom de *Filp Side*, nous en avons rapporté la médiocrité. Les jeux de cartes proposés sont le black-jack, le cribbage, le klondike (une réussite), le poker carré et le solitaire. Ils sont bien réalisés mais guère passionnants en dehors du cribbage.
12	C	39	SOS	Trois jeux d'aventures fantastiques vous sont proposés. Ils s'enchaînent mais peuvent aussi se jouer séparément. Les scénarios sont bien ficelés et le dialogue facile du fait de la puissance de l'analyseur de syntaxe et de la richesse de vocabulaire. En revanche, les graphismes ne sont que moyens.
15	B	37	TUB	Sudistes contre Nordistes, la lutte vous entraîne vers de sanglantes embuscades. Ce wargame cumule réalisme et action. La représentation des troupes, leur maniement et la compréhension des batailles sont servis par un graphisme clair et précis. Le jeu contre l'ordinateur est captivant.
15	C	41	TUB	La meilleure version de ce jeu sur micro. Vous devez désarçonner des chevaliers de leur monture volante (oiseau). Un jeu simple d'apprentissage mais riche en possibilités. Humour garanti. Le bruitage, bien que sobre, entretient une ambiance mystérieuse.
14	B.	43	CO	Fin limier, vous allez poursuivre le bandit que vous aurez sélectionné à travers la ville. Il vous faudra sauter, grimper aux échelles, et vous débarrasser d'obstacles en tous genres. L'adaptation sur Spectrum est bien réalisée, les graphismes et l'animation restant de très bonne qualité.
15	C	46	CO	Le passage de l'Atari ST à l'Amiga n'a en rien affecté cette simulation de karaté. On retrouve les mêmes personnages et situations mais avec des graphismes encore plus chatoyants. L'animation gagnerait cependant à plus de douceur.
12	C	43	TUB	Vous allez affronter sept adversaires et briser des pierres volantes. Pour vous battre, vous disposerez de seize possibilités d'attaque, de mouvement ou d'esquive. Ces dernières sont capitales car votre adversaire possède le double de vos points de vie. Un jeu correct mais sans grande originalité.
19	F	39	DOS	Votre grand cœur de karatéka vous pousse à courir délivrer la belle Mariko. Mais les gardes d'Akuma ne l'entendent pas ainsi. Il vous faudra beaucoup de force et d'endurance pour combattre la garde personnelle puis le vautour de l'ignoble bandit. Vous serez récompensé… peut-être.
12	B	39	SOS	Venu pour annihiler le puissant Kayleth, vous vous retrouvez prisonnier avant d'avoir pu faire un geste. D'emblée, vous devrez vous dépêtrer d'une situation mortelle alors que les secondes vous sont comptées. Une bonne aventure, difficile, des animations de qualité. Existe sur C64.
11	B	37	SOS	L'aventure est jouable, les dialogues bons, mais le dessin simplet. Les adversaires sont sant doute affublés de noms évocateurs : Cavezat en famille, Quarg rampants, etc, car ils restent strictement invisibles à l'écran. Quant au but de l'aventure, bernique !
11	B	41	TUB	Une marmite tente d'échapper à la furie meurtrière des bulles mortelles… Dans un labyrinthe plus impressionnant par sa taille que par ses graphismes, une mission épuisante qui n'a d'intérêt que dans le mode deux joueurs. Les participants luttent alors en même temps, s'entraident ou se combattent…
12	B	46	TUB	Voici *Space Invaders* version 1987 ! Un logiciel d'action au sens premier du terme, épuisant dès le premier tableau. L'ennemi apparaît par vagues d'assaut successives. Sur une musique trépignante, tout se passe très vite et l'on risque plus la crise de nerfs que la méningite ! Existe sur Amstrad.
15	B	45	TUB	L'animation capricieuse qui dévie votre vaisseau au gré de l'humeur du programme fait tout le charme du jeu. Les décors bucoliques ne sont pas extraordinaires mais sont suffisamment variés et piégés pour mettre en valeur une animation parfois déroutante.
17	C	40	SOS	Pinky saura-t-il forcer son chemin à travers les bas-fonds de Chicago pour devenir roi de la pègre ? Tenir sa troupe, réagir vite et sentir le vent sont les clefs du jeu. Une super production en noir et blanc dans le plus pur argot américain digne des chefs-d'œuvre du cinéma.
19	D	41	TUB	Un jeu d'aventure qui sort des sentiers battus. Vous incarnez le domestique d'un abominable sorcier dont vous devrez vous débarrasser pour gagner au prix de maintes épreuves la couronne qui vous revient. Animation et graphismes variés : grandiose. Existe aussi sur PC et compatibles.
16	E	41	KID	Outre trois logiciels, c'est un lot comprenant livres, cahiers d'exercices et cassette audio que propose Hatier. Un questionnaire pour évaluer son niveau, un bloc-notes pour créer des aide-mémoire et une aide intelligente pour comprendre les énoncés. Existe sur Amstrad et MSX.
13	A	42	CO	Dans ce jeu d'aventure/action futuriste, vous devrez faire un usage intelligent des objets et utiliser à fond les compétences des personnages que vous rencontrerez. Un bon jeu au style original, servi par des graphismes et une animation de qualité, et, ce qui ne gâte rien, au prix compétitif !
13	A	42	TUB	Pour échapper aux villes-prisons du futur, vous devez gagner le sanctuaire. Avant d'y parvenir, il vous faudra affronter de redoutables adversaires. Un jeu aux graphismes durs et à l'animation rapide.
12	A	43	CO	Ce programme d'aventure vous propose, en trois quêtes successives, l'accès à l'immortalité. Un jeu empreint de mysticisme où le danger n'est pas absent. Toutes les options sont accessibles au joystick.
15	B	42	DOS	Dans un des meilleurs paysages en 3D jamais sortis sur Amstrad, vous pillez les épaves jonchant la planète Koronis, soumis au harcèlement de soucoupes teigneuses. Votre stratégie décidera de l'issue de votre quête, vous devrez économiser votre matériel et votre énergie.
17	B	42	TUB	Un thème classique — renvoi de balle à l'aide d'une raquette — sert ici de support à un ingénieux jeu d'action. Après avoir défini diverses options, vous allez connaître le stress des rebonds diaboliques, briques magiques et inerties fantaisistes. Une partie variée et difficile, captivante en tout cas !
14	B	44	CO	Reprenant le thème du classique casse-briques, ce logiciel intègre nombre d'éléments qui lui apportent une dimension nouvelle. Le graphisme est moyen mais l'animation est rapide et fluide. Les bruitages sont quelconques. Un excellent logiciel cependant pour petits et grands.
16	B	37	TUB	Le scénario est un clin d'œil moqueur aux autres jeux de karaté. Dans l'île de Morokrakos (!), vous partez secourir la princesse Simone. Vous devrez traverser dix tableaux protégés par des combattants de plus en plus forts. Le graphisme, plaisant, est agrémenté de vues en perspective.
11	B	39	DOS	*Kung Fu Master* est plus proche de l'arcade que de la simulation sportive. Vous allez ici lutter contre de nombreux adversaires, armés de couteaux ou de serpents venimeux ; le jeu est malheureusement assez monotone, tant au niveau de l'action que des graphismes.
13	B	40	CO	Ce mot magique transforme Kevin Oliver en Redhawk, un surhomme. Profitez-en pour débarrasser la Terre des vilains et prévenir l'holocauste nucléaire avant l'heure du thé. Un bon jeu d'aventure au scénario de qualité, doté d'un dialogue facile et dont les graphismes se présentent comme une BD.
12	B	44	TUB	Mélange de *Pac Man* et de casse-briques, ce jeu s'apparente à *Boulder Dash*. Votre mission : détruire un mur de brique en évitant l'ennemi… L'animation reste souple, le décor précis. Il est de plus possible de redéfinir vos propres tableaux et de mener la lutte à deux. Sympathique.
14	B	39	SOS	Un étrange univers où les tickets de cinéma font sortir des cachots. Quand vous avez réussi à rentrer au cinéma voir le film *Labyrinth*, vous devenez prisonnier de l'écran. Vous avez treize heures pour sortir du dédale, en passant par le château de Jareth. Vous devez conjurer ses sorts…
16	C	47	SOS	Voici une aventure très originale : vous devez parcourir la ville, gagner de l'argent au jack-pot, draguer, boire, etc., le tout pour devenir peu à peu un « homme » abouti ! Dans un contexte graphique correct, l'animation du personnage et la bonne humeur garantissent le succès.
10	A	43	TUB	Aux commandes de votre vaisseau spatial, armé d'un laser, vous avez pour mission de « nettoyer » huit secteurs différents de la galaxie. Un jeu d'arcade spatial au look surréaliste. Le bruitage est correct bien que classique.


337. Last Mission (The)


338. Laydock



339. Leader Board


340. Leader Board


341. Leader Board



342. Leader Board Tournament



343. Lecture rapide Mnémologik



344. Legacy of the Ancients


345. Légende



346. Légende


347. Léviathan



348. Liberator



349. Lightforce

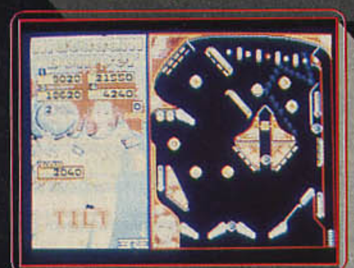


350. Lords of conquest

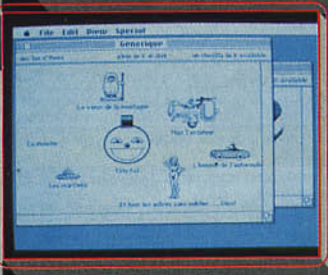


351. Lunar Explorer

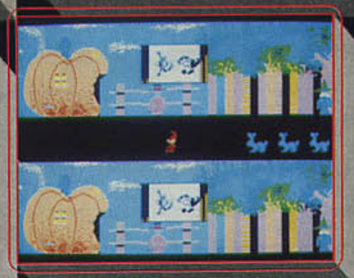

352. Lunar Explorer



353. Macadam Bumper

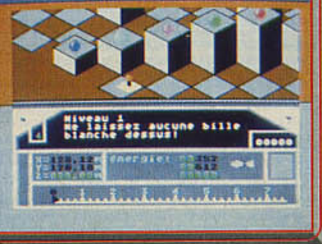

354. Mad Mac Cartoon


355. Maddog


356. Magic



357. Magic Madness



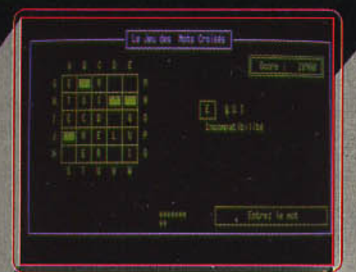
358. Magic Marbles



359. Magmax



360. Mailstrom



361. Maître des mots



362. Major Motion



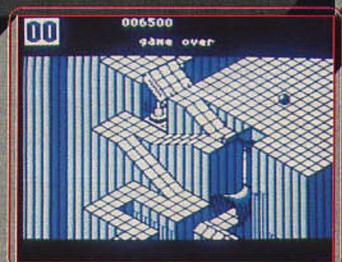
363. Manhattan 95



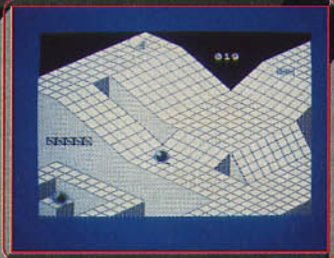
364. Mantronix



365. Marble Madness



366. Marble Madness



367. Marble Madness



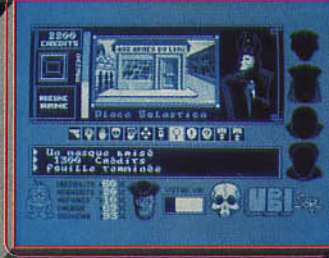
368. Mario Bros



369. Martianoïds



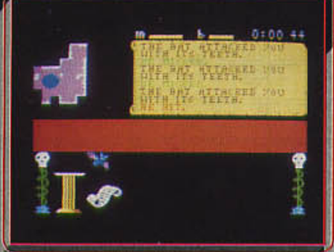
370. Mask



371. Masque



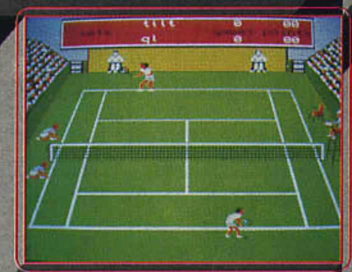
372. Massacre



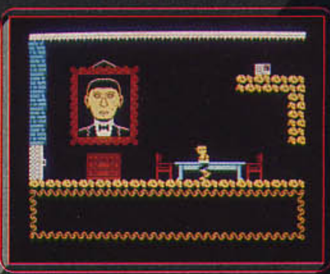
373. Master of Magic



374. Masters of the Universe



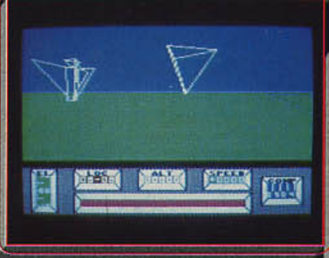
375. Match Point



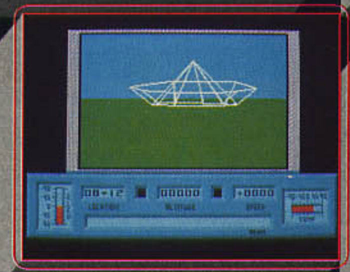
376. Mega Bucks



377. Melonmania



378. Mercenary



379. Mercenary



380. Mercenary



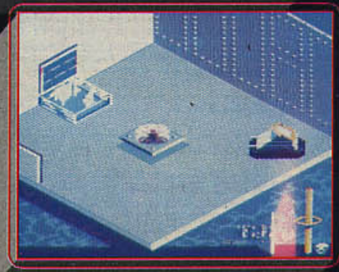
381. Metrocross



382. Meutres en série



383. Meutres en série



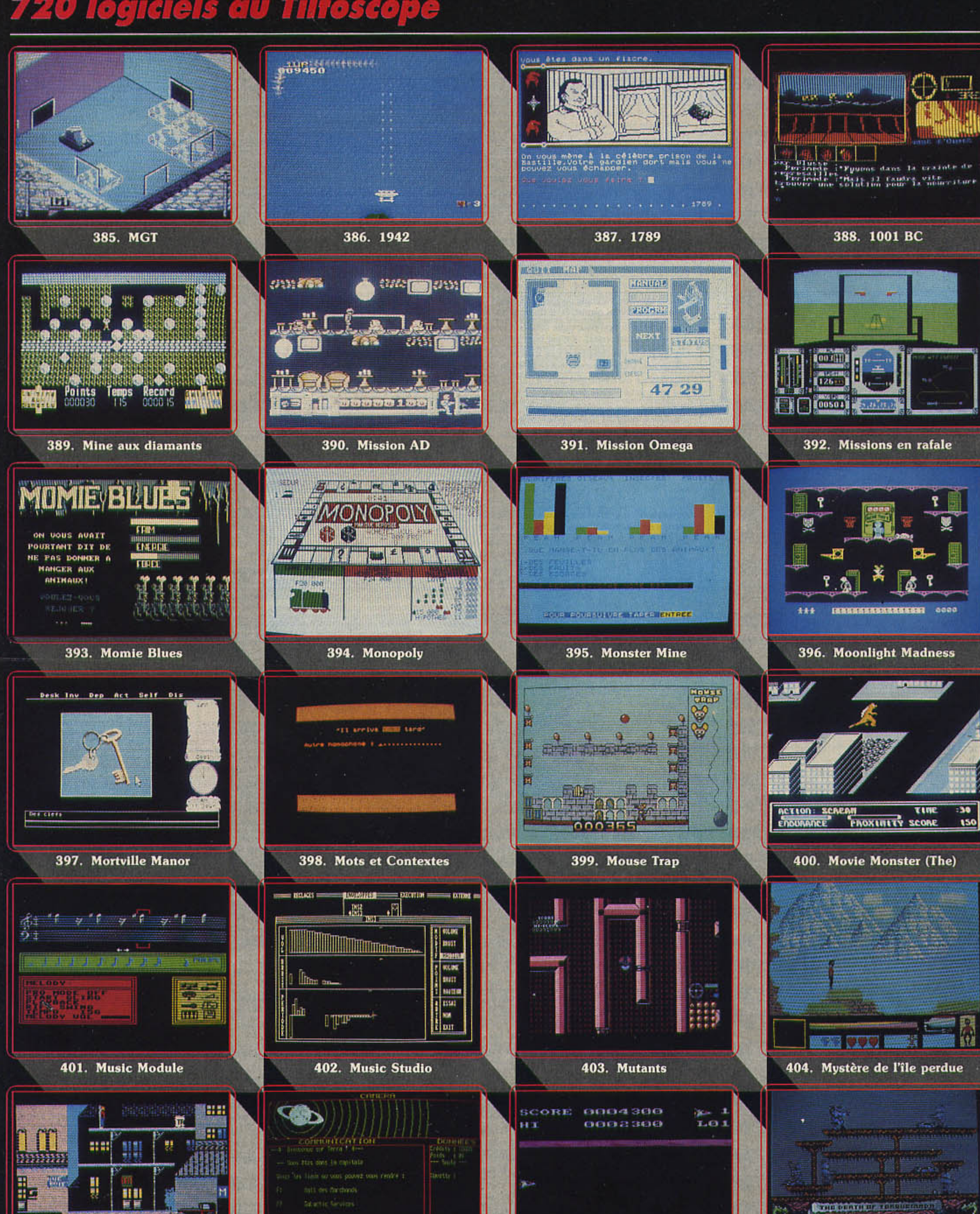
384. M.G.T.

720 logiciels au Tiltoscope

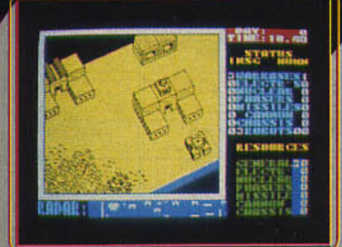
LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ
337. LAST MISSION (THE)	Loriciels	Amstrad CPC	Action/Labyrinthe	Disquette	★★★★	★★★★	★★	★★★★
338. LAYDOCK	T & Esoft	MSX II	Action	Disquette	★★★★★	★★★★★★	★★★	★★★★★
338. LEADER BOARD	Access Software	Atari ST	Golf	Disquette	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
340. LEADER BOARD	Access Software	Spectrum	Golf	K7	★★★	★★★	★★	★★★★
341. LEADER BOARD	US Gold	Amstrad CPC	Golf	Disquette	★★★	★★★★	★★★	★★★
342. LEADER BOARD TOURNAMENT DISK	Access Software	Atari 520 ST	Golf	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
343. LECTURE RAPIDE MNEMOLOGIK	Minipuce	Exelvision EXL 100	Mémoire visuelle	K7	★★★	—	—	★★
344. LEGACY OF THE ANCIENTS	Electronic Arts	Commodore 64	Rôle/Action	Disquette	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
345. LEGENDE	FIL	Amstrad CPC	Aventure	Disquette	★★★	★★	—	★★★★
346. LEGENDE	FIL	Thomson TO 8, TO 9, TO 9+	Aventure/Action	Disquette	★★★★	★★★★	—	★★★★
347. LEVIATHAN	English Software	Commodore 64	Action	K7	★★★★	★★★★	★★★★	★★★
348. LIBERATOR	Micro Value	Atari ST	Action	Disquette	★★★★	★★★	★★★	★★★
349. LIGHTFORCE	FIL	Amstrad CPC	Action	K7	★★★★★★	★★★	★★★★	★★★★★
350. LORDS OF CONQUEST	Eon	Apple II	Stratégie	Disquette	★★★	★	★★	★★★★
351. LUNAR EXPLORER	Holobyte	PC et compatibles	Simulateur spatial	Disquette	★★★	★★★★	★★★	★★★★
352. LUNAR EXPLORER	Holobyte	Apple II	Simulation spatiale	Disquette	★★★★	★★★★	—	★★★★
353. MACADAM BUMPER	Ere Informatique	Atari ST	Flipper	Disquette	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★
354. MAD MAC CARTOON	Froggy Sofware	Apple Mac	Dessin animé	Disquette	★★★★	★★★★★	★★★★★	—
355. MADDOG	Titus	Thomson MO, TO	Action	Disquette	★★★	★★★★	★★	★★★
356. MAGIC	Titus	Thomson MO, TO	Action	K7 Disquette	★★★★	★★★★	★★	★★
357. MAGIC MADNESS	Anco	Commodore 64	Action/Aventure	K7 Disquette	★★★	★★★★	★★★★★★	★★★★★
358. MAGIC MARBLES	Ariolasoft	Commodore 64	Action/Equilibre	K7	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★★
359. MAGMAX	Imagine	Commodore 64	Action	K7	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
360. MAILSTROM	Ocean	Spectrum	Action	K7	★★★	★★	★★	★★★
361. MAITRE DES MOTS	Loriciels	PC et compatibles	Sport cérébral	Disquette	—	—	—	★★★★★
362. MAJOR MOTION	Microdeal	Atari ST	Action	Disquette	★★★	★★★	★★★	★★★
363. MANHATTAN 95	Ubi Soft	Amstrad CPC	Action	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★
364. MANTRONIX	Probe Software	Spectrum	Aventure/Action	K7	★★★	★★★★	★★★	★★★★
365. MARBLE MADNESS	Electronic Arts	Amiga	Action/Adresse	Disquette	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★★
366. MARBLE MADNESS	Electronic Arts	Commodore 64	Action/Adresse	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
367. MARBLE MADNESS	Melbourne House	Spectrum	Action	K7	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
368. MARIO BROS	Ocean	Commodore 64	Action/Echelle	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★★
369. MARTIANOIDS	Ultimate	Spectrum	Aventure/Action	K7	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
370. MASK	Gremlin Graphics	Amstrad CPC	Aventure/Action	Disquette	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★
371. MASQUE	Ubi Soft	Amstrad CPC	Aventure	Disquette	★★★★★	★★★	★★★	★★★★
372. MASSACRE	Loriciels	Atari ST	Aventure	Disquette	★★★	—	—	★★★★
373. MASTER OF MAGIC	Mad Games	Spectrum	Jeu de rôle	K7	★★★★	★	★	★★★
374. MASTERS OF THE UNIVERSE	US Gold	Commodore 64	Aventure graphique	Disquette	★★	—	★★★★	★★★
375. MATCH POINT	Psion	Sinclair QL	Tennis	K7	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
376. MEGA BUCKS	Firebird	Spectrum	Action	K7	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
377. MELONMANIA	Interceptor	Commodore 64	Action	K7	★★★	★★★★	★★★	★★★★
378. MERCENARY	Novagen	Commodore 64	Action/Stratégie	K7	★★★	★★★★	★★	★★★★★
379. MERCENARY	Novagen	Amstrad CPC	Simulation/ Arcade/Aventure	K7	★★★★	★★★★★	★	★★★★
380. MERCENARY	Novagen	Atari ST	Aventure	Disquette	★★★★	★★★★★★	★★★	★★★★
381. METROCROSS	Namco	Atari ST	Action	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★
382. MEURTRES EN SERIE	Cobra Soft	Amstrad CPC	Aventure policière	K7 Disquette	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★★
383. MEURTRES EN SERIE	Cobra Soft	PC	Aventure policière	Disquette	★★★★★	—	★★★★	★★★★★
384. M.G.T.	Loriciels	Amstrad CPC	Arcade/Réflexe	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★

INTÉRÊT	PRIX	TILT	RUBRIQUE	NOTRE COMMENTAIRE
12	B	45	TUB	Très classique jeu d'action, *The Last Mission* profite heureusement d'une animation captivante. Votre but : parcourir les nombreuses galeries de cet univers et y détruire l'ennemi d'un tir laser. Seule l'inertie qui attire parfois votre vaisseau apporte un « plus » à l'originalité du scénario...
18	E	38	TUB	Référence en matière de jeu sur ordinateur, *Laydock* possède beaucoup d'atouts. Les assaillants sont bien dessinés, les décors somptueux et la réalisation irréprochable. Son seul défaut ? Ne tourner que sur les MSX II.
16	D	37	CO	Cette simulation de golf pour un à quatre joueurs met quatorze clubs à votre disposition et quatre parcours différents. Tous les effets sont permis. Une simulation en 3D d'un réalisme saisissant avec un bruitage parfait : tout y est, même le bruit de la balle frappant les arbres ou le drapeau.
13	B	43	CO	Cette version garde le choix de quatre parcours différents et les possibilités de jeu très étendues, au niveau des clubs, du vent ou des effets. En revanche, graphisme, animation et bruitage ont beaucoup perdu. Il demeure cependant l'un des meilleurs logiciels de ce type pour Spectrum.
14	B	45	CO	Une bonne simulation de golf, aussi maniable que réaliste. Bien sûr, l'Amstrad reste un peu lent à mettre en place les écrans graphiques... Mais qu'importe puisque la clarté et la logique du jeu suffisent à la concentration du joueur.
14	C	41	CO	Quatre nouveaux parcours de 18 trous sont disponibles pour ce logiciel de golf. Ces parcours sont tous plus difficiles que les précédents. Le fairway est plus sinueux et les accidents de terrain plus fréquents et plus difficiles à éviter. Un bon complément, mais le prix risque de rebuter certains.
10	B	30	KID	Malheureuses victimes du trou de mémoire à répétition, exercez vos neurones chétifs ! Pas très intellectuel, ce cours de gymnastique pour « têtes passoires » — il s'agit de retrouver les cases colorées d'un dessin apparu en début de jeu — vous les musclera certainement.
15	D	45	SOS	L'univers de Tarlamont met en place une aventure variée et captivante. La richesse des lieux traversés et les nombreuses phases « action » enrichissent ce classique jeu de rôle. Très maniable, long et difficile, ce jeu profite en outre d'une excellente mise en place graphique et sonore.
12	B	47	CO	Vous avez pour tâche de sauver Tristan des griffes du maître d'une maléfique planète. Vous devez pour cela récupérer les trois fragments d'un parchemin qui vous indiqueront le lieu de détention de votre ami.
12	B	38	SOS	Tristan est prisonnier du maître d'Oort. Il vous faut le délivrer. Décor de donjons et de monstres en un graphisme de bonne qualité pour Thomson. Un univers très classique mais qui sait rester cohérent. Des problèmes dans l'animation des personnages.
13	B	41	TUB	Une nouvelle guerre intersidérale sans originalité ni message pour la paix... Scrolling et tir à répétition, l'animation de ce programme est fort heureusement de bonne qualité. Bruitage et graphisme confortables, un bon moment de « baston » pour les acharnés... Existe sur Amstrad.
10	B	43	TUB	A bord de votre véhicule de surface flottant sur coussin d'air, vous devrez vous infiltrer au milieu des ennemis et délivrer les prisonniers. Les graphismes des différents monstres et du véhicule sont bien rendus, mais l'animation est beaucoup trop lente. Le bruitage est lassant. Un jeu très moyen.
16	B	38	DOS	Scrolling horizontal pour cette mission classique de destruction. *Lightforce* est un véritable ballet graphique, aussi soigné dans l'animation que l'effet 3D (plans superposés). Il n'est bien entendu question que d'action et de tir, mais la richesse des paysages et la difficulté du jeu sont captivantes.
12	E	40	TUB	Un jeu où la stratégie tient une grande part dans la conquête de territoires. Le premier joueur réussissant à édifier trois villes à la fois est déclaré vainqueur. Toute la partie peut se jouer au joystick. Un graphisme dépouillé et clair ; quelques effets sonores ne font pas oublier la lenteur de la machine.
14	C	46	CHA	Plus proche du simulateur de vol que du pilotage spatial, *Lunar Explorer* met en place un graphisme 3D efficace. Vous pilotez votre vaisseau dans une pesanteur réaliste pour rejoindre la base, récupérer des équipements perdus sur le sol lunaire... Plus ludique que stratégique, un bon programme.
15	D	42	TP	Après une série d'entraînements de difficulté bien échelonnée, vous devez collecter différents containers éparpillés à la surface de la lune. Cette simulation offre de vastes possibilités. Le graphisme et l'animation sont corrects pour cette machine. Un excellent logiciel tout à fait original.
15	C	40	TUB	Entièrement paramétrable, ce flipper pour Atari est de très grande classe. Rapide, bien présenté, il est proche de la version originale (sur Amstrad) mais sait à merveille exploiter les capacités du ST. Bref, un coup de maître !
15	C	38	TJ	Une disquette qui se consomme en se regardant, le programme tourne en boucle. L'écran devient fou, les fenêtres carnivores gobent les mouches qui ont élu domicile dans la machine. Les rugissements du vieux de la montagne feront trembler le Mac. Dingue non ?
10	B	42	CO	Les riches heures de la vie d'un chien. Il est vrai qu'un os suffit à son bonheur, qu'une bataille avec un de ses congénères défoule son agressivité pour un bon moment. De l'habileté et une bonne rapidité de réaction éviteront peut-être au toutou de terminer le jeu derrière des barreaux.
12	C/B	42	TUB	Fantaisie agreste en deux écrans, avec sorcier, sorcières, chœurs de lapins et de lutins. L'action oscille entre deux dénouements, soit la citrouille-maison de la sorcière est mangée, soit le repaire du sorcier se raplatit sous les rochers. Morceaux de bravoure : duels à deux joysticks. Frais et soigné.
13	B	42	TUB	Ici, on incarne un héros devant libérer son pays de forces maléfiques. Bref, le scénario est classique. Il en est de même pour la réalisation ; le niveau de celle-ci est de plus légèrement inférieur à ce que l'on a l'habitude de voir sur Commodore.
15	B	43	TUB	Une mission difficile et passionnante. Pour collecter et désactiver des « boules énergétiques », vous maniez votre engin contre l'inertie... Soutenue par un scénario original, la partie profite en outre d'un graphisme agréable et d'un bruitage réaliste. Une excellente façon de perdre l'équilibre.
12	B	46	TUB	Scrolling horizontal, tir à laser, un « nouveau » scénario à ajouter à la liste des missions suicides ! Il faut bien sûr collecter des objets sur le sol, découvrir les portes donnant accès aux autres tableaux, etc. Bon contexte graphique et sonore. Une partie difficile. Existe sur Amstrad.
10	B	39	TUB	Vous allez incarner un facteur qui cherche à distribuer son courrier en dépit des malfaiteurs qui parcourent la ville. L'idée est originale mais le jeu n'est pas à la hauteur : les graphismes sont quelconques, l'animation grossière et les bruitages quasi inexistants. De plus l'action est trop répétitive.
15	C	43	TUB	Quatre jeux à base de lettres composent le menu de ce logiciel pour torturés du cervelet : un *Mastermind* avec des lettres, un anagramme sans surprise, un jeu où une lettre chasse l'autre, et un mots croisés. Un dictionnaire incorporé peut être utile aux cruciverbistes traditionnels.
9	C	38	CO	Dans cette folle course aux espions à bord de votre automobile un peu spéciale,vous devez éviter leurs attaques et acquérir de nouvelles armes en montant dans un camion. Déjà connu sous le nom de *Spy Hunter*, ce logiciel est loin d'utiliser pleinement les capacités graphiques et sonores du ST.
14	B	43	TUB	New York est devenue une mégalopole prison où vivent les individus les plus violents de la planète. Votre tâche : libérer le président des Etats-Unis. Un jeu d'arcade aux bonnes qualités graphiques.
12	A	37	TUB	Sur la planète Zybord, les humanoïdes qui la peuplent protègent quatre dangereux criminels. Vous contrôlez un robot qui doit mettre la main dessus. Le graphisme et l'animation des personnages sont bien rendus, mais le décor est trop succinct. Un jeu correct qui manque d'inspiration.
18	C	37	TUB	Evénement à sa sortie, *Marble Madness* réussissait la prouesse d'être aussi bon, sinon meilleur, que le jeu d'arcade. Une boule évolue dans des perspectives fantastiques à la recherche de son équilibre. Il faut finir chaque tableau en un temps record, pour atteindre un jour le 7e niveau.
16	B	39	CHA	Plates-formes, toboggans, votre boule évite le précipice de justesse et enfile un nouveau couloir... Doyen des jeux arcade/adresse, ce logiciel est épuisant. Le temps de votre course est limité, l'ennemi guette à chaque nouveau tableau... Une partie originale et difficile pour de superbes graphismes.
15	B	40	CO	Vous contrôlez une boule soumise aux lois de l'inertie sur un parcours aux reliefs mouvementés très bien rendus en 3D : précipices, trous, pièges, créatures agressives... et le temps vous est compté. Il est même possible de définir son propre parcours. Un excellent jeu tout à fait prenant.
14	B	44	TUB	Un décor simple et coloré, un scénario qui use plus de bonne humeur que de laser, Mario court et dérape sur les plates-formes, se cogne la tête au plafond pour retourner sur le dos ses ennemis, des tortues... Amusant et difficile, un logiciel « tarte à la crème ».
14	B	43	TUB	Contrôlant votre droïde, vous devez transmettre dans chaque secteur le programme de l'émetteur au récepteur, changer les pièces défectueuses de l'ordinateur, et échapper aux nombreux aliens, tout en contrôlant votre énergie. Ce jeu bien réalisé est doté de graphismes et d'animation de qualité.
16	B	45	TUB	Ce bon jeu reprend les aventures de Matt Tracker et de sa bande masquée. *Mask* n'a rien d'original mais sort du lot par la rapidité du scrolling et la qualité des graphismes et de l'animation. A la recherche de vos compagnons, vous parcourez trois époques. Existe sur Spectrum.
13	B	42	SOS	Une aventure servie par un graphisme de qualité. Le choix des options de jeu se fait par icônes. Il s'agit surtout d'interroger de nombreux personnages, de les voler ou de les tuer. Le réalisme du jeu est accentué par de nombreuses données : nervosité, crédibilité, etc. Dommage que l'on meure si vite !
10	C	46	SOS	Un jeu d'aventure où l'hémoglobine coule à flots. Malheureusement l'absence d'environnement sonore nuit à l'ambiance du programme. Les scènes « gores » utilisées trop souvent font sombrer le jeu dans l'horreur gratuite.
12	A	42	CO	Transporté dans le monde mystérieux de la magie, vous devez mettre la main sur l'amulette d'immortalité. Les monstres sont légion et vous pourrez fuir ou recourir à votre épée ou à vos sorts. Un amusant jeu de rôle au prix très compétitif, mais trop simple pour les amateurs chevronnés.
11	B	42	SOS	Une aventure classique qui vous oppose au terrible Skeletor. Dans un contexte graphique sans prétention, *Masters of the Universe* souffre d'un manque de bruitage qui ne favorise pas la concentration. La stratégie se limite aux habituels « examine », « get », etc. Très moyen.
15	C	38	CHA	Ce jeu de tennis, déjà Tilt d'or en 1984, n'a pas pris une ride en dépit de son âge. Tout y est : spectateurs, arbitre, juges de ligne, et même ramasseurs de balles. Service, volée, passing-shot, lob, smach, lift et autres effets sont au rendez-vous. Un fantastique logiciel, difficile à battre.
11	A	42	CO	Un oncle machiavélique a mis un grand nombre de pièges entre son héritage et vous. Un jeu mêlant aventure et action et disposant d'un astucieux système d'icônes. Graphismes et animations sont tout à fait corrects.
12	B	41	TUB	La collecte du melon vous mène ici à travers un labyrinthe de quelque soixante tableaux. Ce jeu d'arcade est difficile, bien conçu et soutenu par un graphisme et une animation agréables. La mission n'en reste pas moins assez répétitive... Avis aux amateurs de joystickmania...
14	B	42	DOS	*Mercenary* s'intéresse au commerce interstellaire. Dans un contexte graphique « froid » et surréaliste, vous visitez la planète, combattez des pirates pour accomplir en paix votre mission de « marchand ambulant »... Complexe, d'abord déroutant mais passionnant pour peu que l'on cherche un peu.
17	A	45	CO	*Mercenary*, de par ses graphismes en fil de fer, et son histoire complexe de mercenaire échoué sur une planète, passe très bien sur Amstrad. Vos déplacements en 3D sur cette planète urbaine sont rendus avec un réalisme des mouvements époustouflant. Pas de vraie notice hélas.
18	C	39	TUB	Ce programme est un carrefour des différentes tendances des jeux sur micro. En effet, aventure, arcade et même simulation de vol s'y côtoient avec le plus heureux résultat (à noter la rapidité et la finesse graphique du programme).
15	B	44	DOS	Univers impitoyable où vous devez, par tous les moyens, faire un parcours en un temps limité : le skate-board est l'un de ces moyens. Un jeu d'arcade qui laisse haletant à chaque niveau. Bon programme.
18	C	41	SOS	Il faut comprendre la série de meurtres qui bouleversent la vie de la paisible île de Serq. Et qui sait, le trésor des moines reste à découvrir ! Vous avez huit heures pour tout élucider. Un jeu au scénario solide, simple à parcourir mais très difficile à résoudre. Une des meilleures aventures policières.
18	C	45	CO	Superbe aventure policière qui se passe en une journée sur l'île de Serq. Pour élucider les meurtres et, qui sait, découvrir le trésor des moines, vous disposez des indices fournis avec le logiciel et employez toute votre ruse pour agir judicieusement. Difficile mais agréable et cohérent.
15	B	37	TUB	Le M.G.T. glisse sur coussin d'air, profite de quelques élévators pour mettre à jour une nouvelle issue... L'intérêt de cê programme réside essentiellement dans le maniement du vaisseau : une superbe partie d'adresse et de logique, doublée d'une stratégie complexe et variée. Graphisme 3D.

720 logiciels au Tiltoscope



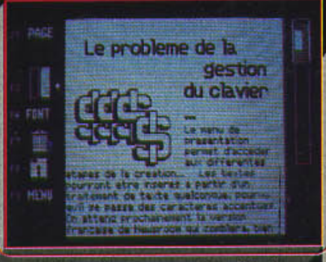
385. MGT
386. 1942
387. 1789
388. 1001 BC
389. Mine aux diamants
390. Mission AD
391. Mission Omega
392. Missions en rafale
393. Momie Blues
394. Monopoly
395. Monster Mine
396. Moonlight Madness
397. Mortville Manor
398. Mots et Contextes
399. Mouse Trap
400. Movie Monster (The)
401. Music Module
402. Music Studio
403. Mutants
404. Mystère de l'île perdue
405. Mystère de Paris
406. Nebula 2
407. Nemesis
408. Nemesis, the Warlock



409. Nether Earth



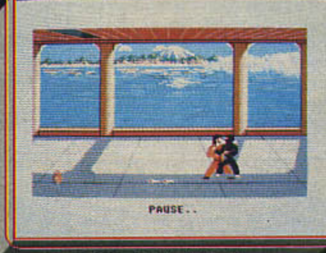
410. Newsroom (The)



411. Newsroom Pro (The)


412. Night Gunner

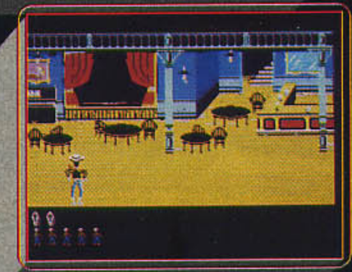

413. Ninja (The)

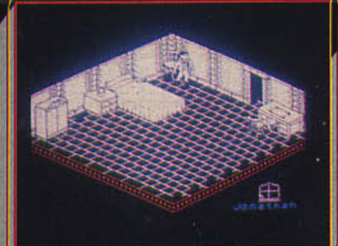


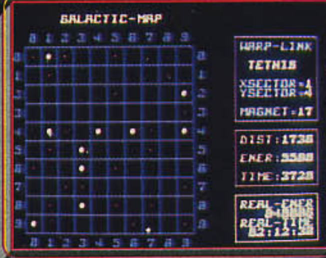
414. Ninja Mission



415. Nitroglycérine

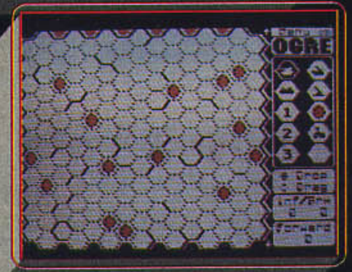

416. Nitroglycérine


417. Nosferatu the Vampire

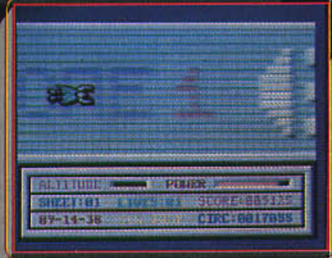


418. Nuclear Embargo

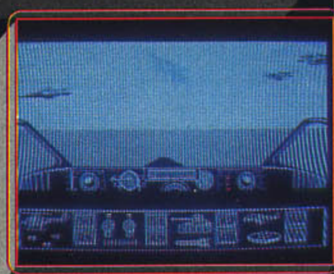

419. Objectif Monde 1



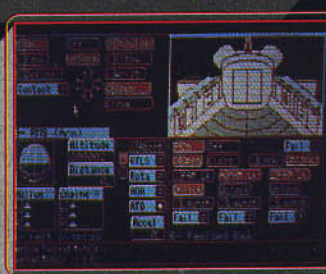
420. Ogre



421. Oink

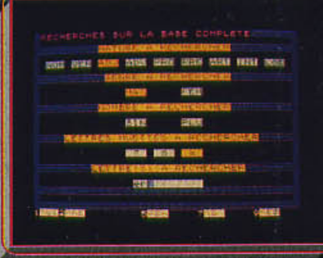

422. Opération Nemo

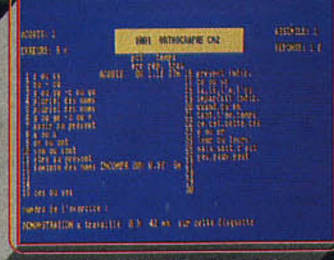

423. Optilab 1

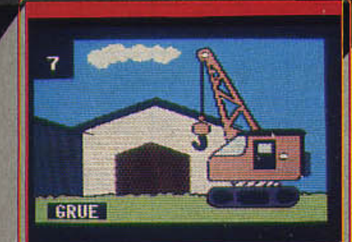

424. Orbiter


425. Orbix the Terrorball


426. Oriental Hero


427.. Orthobase 6000


428. Orthographe CM2

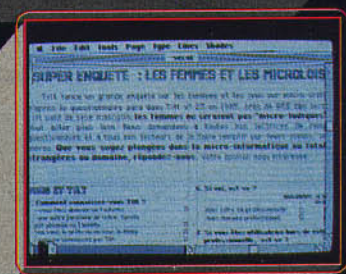


429. Oscar Puzzles


430. Pacos Pete



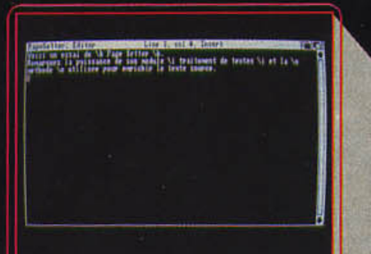
431. Pacte (Le)


432. Page Maker

720 logiciels au Tiltoscope

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ
385. M.G.T.	Loriciels	PC et compatibles	Action/Stratégie	Disquette	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
386. 1942	Capcom	Console Nintendo	Action/Guerre	Cartouche	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
387. 1789	Infogrames	Thomson TO 8, TO 9, TO 9+	Aventure	Disquette	★★★	—	★	★★★★
388. 1001 BC	Ere Informatique	Amstrad CPC	Aventure	Disquette	★★★★	★★	★★	★★★★
389. MINE AUX DIAMANTS (LA)	Infogrames	Thomson MO 6, TO 7/70, TO 8, TO 9+	Action	K7 Disquette	★★★	★★★★	★★★★	★★★★
390. MISSION AD	Odin	Commodore 64	Action	Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
391. MISSION OMEGA	Mind Games	Amstrad CPC	Action/Stratégie	K7	★★	★★	★★	★★★★
392. MISSIONS EN RAFALE	FIL	Thomson TO 8, TO 9	Simulateur de vol	Disquette	★★★★	★★★★★	—	★★★★
393. MOMIE BLUES	Cocktel Vision	Amstrad CPC	Action/Labyrinthe	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★★
394. MONOPOLY	Leisure Genius	Amstrad CPC	Jeu de société	Disquette	★★★	★★★	★★★	★★★
395. MONSTER MINE	FIL	Thomson MO 5, TO 7/70	Logique	K7	—	—	—	★★★★
396. MOONLIGHT MADNESS	Bubble Bus	Spectrum	Action	K7	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
397. MORTVILLE MANOR	Kyilkhor Creation	Atari ST	Aventure policière	Disquette	★★★★★	—	★★★★★★	★★★★★★
398. MOTS ET CONTEXTES	Larousse	Thomson NR	Français	Disquette	—	—	—	★★★
399. MOUSE TRAP	Micro Value	Atari ST	Action/Plates-Formes	Disquette	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★
400. MOVIE MONSTER (THE)	Epyx	Commodore 64	Action	Disquette	★★	★★	★★	★★★★
401. MUSIC MODULE	Philips	MSX	Outil musical	Cartouche	★★★	—	★★★★★★	★
402. MUSIC STUDIO	Cobra Soft	Amstrad CPC	Aide à la programmation	Disquette	★★★★	★★★★	—	★★★
403. MUTANTS	Ocean	Commodore 64	Action/Labyrinthe	Disquette	★★★	★★★★	★★★★	★★★★
404. MYSTERE DE L'ILE PERDUE (LE)	Cocktel Vision	Thomson MO5, MO6, TO 7/70, TO 8, TO 9	Action	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★
405. MYSTERE DE PARIS (LE)	Cocktel Vision	Amstrad CPC	Aventure/Action	Disquette	★★★	★★	★	★★★★★
406. NEBULA 2	Pyramide	Sinclair QL	Stratégie/Action	K7	★★★	★★	★★	★★★★
407. NEMESIS	Konami	Amstrad CPC	Action	Disquette	★★★	★★★	★★	★★★
408. NEMESIS, THE WARLOCK	Martech	Commodore 64	Action	Disquette	★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
409. NETHER EARTH	Argus Press	Spectrum	Wargame	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★★
410. NEWSROOM (THE)	Springboard	Commodore 64	PAO	Disquette	—	—	—	★★★
411. NEWSROOM PRO (THE)	Springboard	PC et compatibles	PAO	Disquette	★★★★	—	—	★★★
412. NIGHT GUNNER	Digital Integration	Amstrad CPC	Action/Combat aérien	Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★
413. NINJA (THE)	Sega	Console Sega	Combat	Cartouche	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★
414. NINJA MISSION	Mastertronic	Atari ST	Action	Disquette	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★
415. NITROGLYCERINE	Cocktel Vision	Amstrad CPC	Action	Disquette	★★★	★★★	★★	★★★★★
416. NITROGLYCERINE	Cocktel Vision	Thomson TO 8, TO 9, TO 9+	Action	Disquette	★★★★	★★★	★★	★★★★
417. NOSFERATU THE VAMPIRE	Piranha	Spectrum	Aventure/Action	K7	★★★★	★★★★	—	★★★★
418. NUCLEAR EMBARGO	Micropool	Commodore 64	Action/Stratégie	K7	★★★	★★★★	★★★★	★★★★
419. OBJECTIF MONDE 1	Cocktel Vision	Atari ST	Géographie	Disquette	★★★★	—	—	★★★★
420. OGRE	Origin Systems	Apple II	Wargame	Disquette	★★★	—	—	★★★
421. OINK	CRL	Commodore 64	Action	K7	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
422. OPERATION NEMO	Cocktel Vision	Amstrad CPC	Jeu de guerre/Action	Disquette	★★★	★★★★	★★★★	★★★★
423. OPTILAB 1	Edil-Belin	Thomson MO5, MO6, TO 7, TO 7/70, TO 8	Physique	K7	★★★	—	—	★★★★
424. ORBITER	Holobyte	PC et compatibles	Simulateur spatial	Disquette	★★★★	★★★	★★★	★★★★★
425. ORBIX THE TERRORBALL	Streetwise	Spectrum	Action/Stratégie	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
426. ORIENTAL HERO	Firebird	Spectrum	Arts martiaux	K7	★★★	★★★	★★	★★★
427. ORTHOBASE 6000	Cedic-Nathan	Thomson TO 8, TO 9, TO 9+ NR	Français	Disquette	—	—	—	★★★
428. ORTHOGRAPHE CM2	Logiciel 44	Amstrad CPC	Français	Disquette	—	—	—	★★★
429. OSCAR PUZZLES	API	Apple II, IIe, IIc	Educatif/Eveil	Disquette	★★★★	—	—	★
430. PACOS PETE	Americana	Commodore 64	Action	K7	★★★	★★★	★★	★★★
431. PACTE (LE)	Loriciels	Amstrad CPC	Aventure	Disquette	★★★	—	★★★★	★★★★★
432. PAGE MAKER	Aldus	Apple, Mac	PAO	Disquette	—	—	—	★★★★

INTÉRÊT	PRIX	TILT	RUBRIQUE	NOTRE COMMENTAIRE
16	B	42	CO	Le labyrinthe est angoissant, le maniement du robot précis et réaliste... M.G.T. profite d'une inertie passionnante pour tuer l'ennemi, monter sur un élévateur, éviter un rayon mortel et tracer peu à peu le plan qui le conduira au cerveau de l'adversaire. Existe sur Atari ST.
16	C	46	CO	Parfaitement réalisée et irréprochable à tous points de vue, cette adaptation de *1942* est indispensable à tout possesseur de console Nintendo. En effet, outre ses performances, on se trouvera de bonnes excuses lorsque l'on perd une vie : les joysticks sont trop petits.
12	B	41	CO	Jeu d'aventure classique, bien que l'époque soit révolutionnaire. Des louis d'or et des épées aident à échapper à la guillotine. L'époque est attachante et peut donc facilement faire oublier l'exaspération du mot qu'on ne trouve pas et l'indigence du bruitage.
10	B	40	SOS	Vous incarnez Ulysse, le valeureux héros de la guerre de Troie, et tentez de rejoindre votre patrie. Mais les dieux s'ingénient à vous en empêcher. Ce jeu s'avère décevant du fait d'un système de communication basé sur des abréviations. Les possibilités d'action sont donc restreintes.
12	B	38	TUB	Une adaptation du vieux *Boulder Dash* : au détour des couloirs tortueux de la mine, sans se faire écraser par les gros blocs éparpillés dans le sol, il faut creuser à la recherche des diamants. De mauvaises rencontres risquent d'écourter vos périples. Un jeu qui vous oblige à réfléchir très rapidement !
11	B	38	CO	Courir de tableau en tableau, tirer sur tout ce qui vous agresse, voilà en résumé le scénario de cette classique aventure. Dans un contexte graphique intéressant, la *Mission AD* use tout autant les joysticks que les poignets. Pour le reste, aucune stratégie si ce n'est le choix de vos victimes.
13	B	37	TUB	Cette mission associe stratégie et action. Après avoir mis au point votre premier robot, vous partez à la recherche de l'ennemi. Diverses options de jeu sont accessibles par menus et icônes. Dans un contexte graphique dénudé, la stratégie du combat motivera les plus fins stratèges.
17	B	40	DOS	Simulateur de vol intéressant par le réalisme des mouvements de l'avion, la simplicité des commandes très sensibles à votre action. Les paysages sont simples. Mais oui, il existe des logiciels rapides sur Thomson ! Des missions variées ; les manœuvres les plus simples exigent toute votre attention !
14	B	37	TUB	Un labyrinthe, quelques flacons d'élixir magique et de sinistres rats et vers géants, la quête de *Momie Blues* est on ne peut plus classique... Le jeu possède heureusement un graphisme précis, un bruitage oppressant et un scénario enrichi de trous, herses et pièges divers. Simple mais attachant.
12	B	38	TUB	Plus besoin de dés et de pions pour acheter la rue de la Paix... L'ordinateur gère les données de la partie, tient la banque et peut jouer le rôle de cinq adversaires ambitieux... Si la représentation graphique est bien conçue, certains regretteront quand même l'ambiance d'une partie classique !
14	A	37	KID	Un petit jeu de *Master Mind* où il s'agit de reconstituer le visage d'un monstre. Sans ambition pédagogique démesurée, c'est un jeu de logique plus qu'un outil didactique. La réalisation est simple, sans gros défauts, et l'intérêt du jeu comparable à la version traditionnelle.
12	B	37	TUB	Il vous faudra récupérer les pilules contenues dans un lointain placard. Mais la maison est vaste et chaque pièce recèle quantité de pièges divers dont vous ne pourrez venir à bout qu'en actionnant les différents interrupteurs. Un bon jeu d'action style *Manic Miner*, fort bien réalisé.
16	C	45	TP	Premier produit d'une jeune société française, *Mortville Manor* possède de quoi séduire : images et son numérisés, intrigue complexe à souhait, etc. Pour un coup d'essai, c'est un véritable coup de maître ! Bons dialogues.
13	E	43	KID	Du cours moyen à la 5ᵉ, un logiciel pour enrichir votre vocabulaire. Deux options : recherche de mots de même phonétique, ou travail sur les termes attachés à un même contexte. Beaucoup d'exercices mais des lacunes dans l'analyse des réponses et le vocabulaire.
12	B	44	TUB	Votre compagne vous délaisse pour un gros rat fortuné. Vous n'aurez désormais pour seul but que vous enrichir pour ramener l'infidèle. Un jeu classique de plates-formes qui, par son humour et sa qualité, ne laisse pas indifférent.
10	B	39	TUB	Sur un scénario original, *Movie Monster* met en place une animation et un graphisme de piètre qualité. Dans six villes prestigieuses, vous allez piloter divers monstres légendaires et lutter contre les pouvoirs publics. Un logiciel qui, bien que difficile, aura du mal à captiver vos joysticks.
14	F	43	DOS	Le parfait outil musical du néophyte qui vous fait jouer en totale harmonie. A tout moment changez les arrangements de batterie, les instruments, le tempo ou la hauteur de son. Il est de plus muni d'un petit synthétiseur de son et d'une interface MIDI. La notice est très claire.
15	C	41	TP	La recherche de sonorités (trois courbes de fréquence) et la mise en place d'une participation vont ici aboutir à l'écriture des « bandes son » de vos listings Basic. Un travail riche et bien géré qui décuple les faibles qualités musicales d'un simple Amstrad. Notice de qualité...
10	B	42	TUB	Classique jeu d'action qui vous invite à lutter contre de terribles mutants... Sur une musique de qualité, graphismes et animations sont efficaces. La mission est épuisante, le scrolling si rapide qu'il donne la migraine. Un logiciel qui décevra les amateurs d'idées nouvelles ! Existe sur Spectrum.
14	C	37	TUB	Une nouvelle mission pour James Debug, le célèbre aventurier. Une petite île totalement anéantie sous le choc d'une explosion, il faut y trouver les morceaux d'un magnétophone qui incrimineraient la grande puissance responsable. Un graphisme plaisant pour un scénario classique.
11	B	46	SOS	Une machine cachée dans Paris agit sur le déroulement du temps. Vous devez la découvrir et contrer ses effets. Moyen, ce programme propose un scénario honnête mais il ne s'agit pas d'une vraie aventure au sens noble du terme puisque tout est graphique.
13	C	44	TP	A bord de votre vaisseau marchand, vous allez faire du commerce interplanétaire pour acquérir l'argent nécessaire à l'achat d'épices, votre objectif final. Bien des facteurs (dont les pirates) risquent d'entraver le déroulement de votre mission. Un jeu intéressant qui pèche par des graphismes succincts.
10	B	44	CO	Un programme bien peu convaincant... Si l'on considère le nombre important de jeux du même genre disponibles sur Amstrad, on ne peut que regretter cette pâle adaptation. Animation classique, bruitages ensevelis sous une musique « mal de tête ». Existe sur Spectrum.
13	B	45	TUB	Mission classique pour les passionnés d'action/échelle. L'intérêt du programme réside essentiellement dans la précision de l'animation. Le personnage, assez grand à l'écran, frappe l'ennemi avec réalisme. Même qualité en ce qui concerne les bruitages... Un seul reproche, le scénario... éculé !
15	B	44	CO	Pour gagner la guerre, vous devrez contrôler les trois bases ennemies. Le combat s'effectue par robots interposés que vous aurez construits en fonction de vos disponibilités. Les graphismes 3 D sont variés et bien rendus. Un excellent wargame, assez difficile, mêlant agréablement action et stratégie.
14	C	45	DOS	Déjà ancien, ce programme n'est pas à proprement parler un vrai programme de PAO. Mais il permet de bon résultats même si il s'avère relativement limité. Très bonne convivialité.
14	F	44	TP	Cette deuxième version de *Newsroom* permet à l'utilisateur de travailler directement sur une pleine page constituée de plusieurs colonnes. Le travail est agréable, facilité par les menus déroulants et les dessins préprogrammés. Un bon logiciel de PAO pour amateurs. Très bonne convivialité.
13	B	37	TUB	Le cokpit dévoile un ciel étoilé... Le viseur calé au centre de l'écran, vous allez bientôt croiser les premiers chasseurs et dirigeables ennemis. Faute de mettre en place une stratégie convaincante, le programme laisse place à l'action et aux réflexes. Graphisme et animation attachants.
12	C	46	CO	D'une inspiration proche de *Commando*, cette cartouche vous transporte au Japon à l'époque des samouraïs. Ce jeu est cependant l'un des plus décevants sur Sega : la réalisation est soignée mais l'ensemble est laid et peu agréable. Bref, une cartouche qu'il vaut mieux éviter...
10	C	44	TUB	Votre mission consiste à retrouver les sept statuettes d'or dérobées. La piste conduit à une demeure qu'il faudra explorer. Bien sûr, il y a du monde pour vous en empêcher. Jeu peu original.
11	B	45	TUB	Un zeste d'aventure dans beaucoup d'action : voici la recette de ce cocktail (vision), tout à fait explosif comme l'indique son nom. Inspiré de la bande dessinée *Lucky Luke*, ce jeu comporte cinq épisodes. Les graphismes sont un peu plus sommaires que dans la version pour Thomson.
12	B	45	TUB	Inspiré de la BD du même nom, *Nitroglycérine* est un jeu en cinq épisodes. Vous devrez successivement descendre des tueurs embusqués dans la ville et dans un bar, rechercher des explosifs afin de dégager une voie ferrée, résoudre un problème d'aiguillages à donner des migraines.
13	B	40	SOS	Vous devez récupérer l'acte de vente de la maison du comte Dracula et vous enfuir au plus vite de cette sinistre demeure. Le choix des objets à ramasser s'avère capital. Par la suite, votre équipe aura pour tâche de débarrasser la ville des hordes de rats. Un bon jeu très varié aux beaux graphismes.
14	B	39	TUB	A la conquête de l'uranium... La puissance nucléaire dépend de votre mission. Soumis à l'inertie, votre vaisseau doit être manié avec calme et sang-froid... Un jeu attachant qui bénéficie de graphismes et animations variés. Il est en fait plus question de stratégie que d'action.
14	C	47	KID	Conforme aux programmes de 6ᵉ, un logiciel de découverte des milieux naturels : des tropiques aux pôles, de la toundra à la forêt dense, les relations entre climat, végétation et faune. Une présentation attrayante pour un contenu classique. Testé également sur PC, Thomson et CPC.
15	D	37	DOS	Une bonne initiation au wargame. L'adversaire auquel vous aurez affaire est une machine infernale. Vous devez l'empêcher d'atteindre et de détruire votre base. Se joue en solitaire contre l'ordinateur ou à deux.
14	B	46	TUB	Ce programme se compose de trois phases bien distinctes : casse-briques, jeu de tableaux et labyrinthe. Mais contrairement aux compilations, ces phases sont reliées entre elles et l'on passe de l'une à l'autre sans problème. Ajoutons que la réalisation est parfaite, et nous avons un jeu fort convaincant.
12	C	40	TUB	Un grand jeu de guerre alliant stratégie et action. Trois niveaux de difficulté, vous avez le choix des armes. Le nettoyage de l'archipel de toutes les bases ennemies sera long et difficile. Une bataille perdue et l'opération échoue. Défaut : on a l'impression d'attaquer plusieurs fois la même base.
11	C	41	KID	Le programme d'optique de 4ᵉ en deux cassettes : propagation de la lumière, miroirs, saisons et éclipses, les six modules consistent surtout en un long cours illustré devant lequel il n'y a pas grand-chose à faire.
18	D	46	CHA	La meilleure simulation spatiale actuellement disponible sur le marché. Le vol est aussi complexe que réaliste. Après avoir apprécié le pilotage automatique, le joueur prend en main les multiples opérations proposées : mise sur orbite, récupération à l'aide du bras articulé, etc. Superbe !
12	B	41	TUB	Pilotant un véhicule de surface se déplaçant par bonds successifs, vous devrez dans un premier temps récupérer le détecteur, puis les six éléments du vaisseau gardés chacun par un robot qui ne le livrera qu'au prix d'un difficile combat. Un bon jeu à l'action variée, servi par des graphismes de qualité.
10	A	47	TUB	Pour gagner le titre de Suprême Maître Oriental de combat, vous devrez affronter à mains nues différents adversaires et combattre les champions qui ponctuent chaque étape. Un logiciel très moyen qui ne vaut que par sa difficulté et son prix modique.
18	F	45	KID	Un logiciel-outil, pour le travail en classe : il s'agit d'une base de données lexicales (6 000 mots) permettant l'extraction de listes selon des critères grammaticaux, orthographiques, thématiques... Une aide précieuse pour qui sait l'utiliser.
10	B	46	KID	Une cinquantaine d'exercices sur les règles orthographiques et grammaticales. Un ensemble très scolaire, peu attrayant, fonctionnant essentiellement à partir de textes à compléter. Le nombre appréciable d'exercices ne suffit pas à compenser un manque certain d'originalité.
12	B	44	KID	Pour les plus jeunes, un jeu de puzzle (quatre ou six pièces selon le niveau choisi). La première partie permet une approche de l'alphabet selon la formule de l'abécédaire, la seconde mêle animaux, paysages à des chiffres ou des cartes géographiques. Agréable mais pas très original.
12	A	45	CO	Un cowboy traverse déserts et saloons, luttant bien sûr contre une horde d'ennemis. Animation et graphisme corrects, bruitages paisibles, un logiciel réservé aux débutants du « six-coups ». L'atout majeur du programme est, à vrai dire, son prix...
13	B	38	SOS	Une bonne aventure classique aux pays des esprits malins. Coincé à la tombée de la nuit en plein Salem, vous délivrez peu à peu un vieux manoir des démons qui le hantent depuis des siècles. Pentacles, séances de spiritisme et sorts magiques sont au rendez-vous. Un bon jeu d'ambiance.
14	F	45	DOS	Vedette incontestée de la PAO, ce programme possède de nombreuses qualités mais aussi certains défauts gênants. Le bilan est cependant positif mais la concurrence d'autres programmes du même type risque de lui faire du tort. Très bons dialogues.



433. Page Setter



434. Palitron



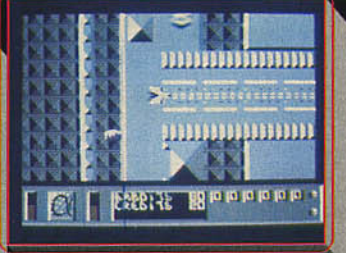
435. Paperboy



436. Paperboy



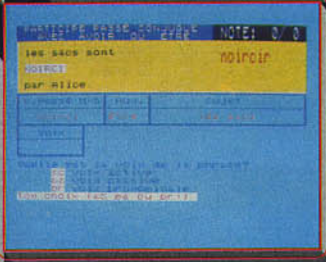
437. Paradroïd - Uridium



438. Parallax



439. Park Patrol



440. Participe passé



441. Passager du temps



442. Passagers du vent I



443. Passagers du vent I



444. Passagers du vent II



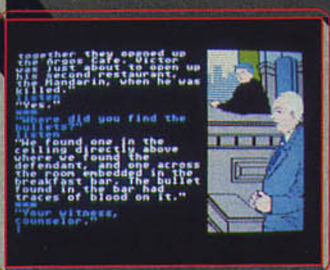
445. Passagers du vent II



446. Pawn (The)



447. PC Pools Challenge



448. Perry Mason



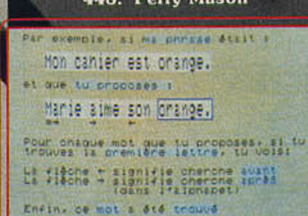
449. Phalanx



450. Phantasie



451. Phantasie II



452. Phrases cachées



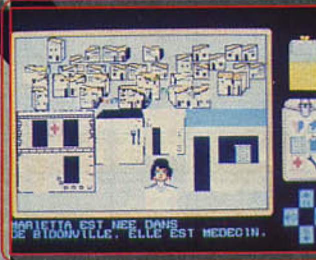
453. Pipeline II



454. Pirates



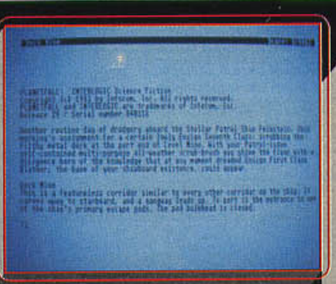
455. Pirates of Barbary coast



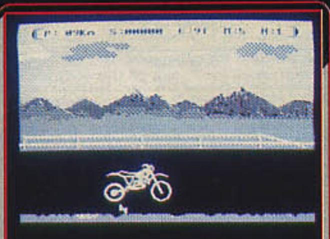
456. Planète bleue



457. Planète mobile



458. Planetfall



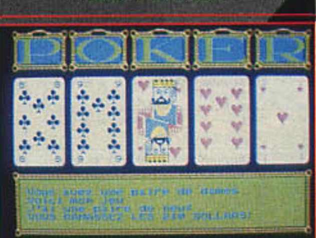
459. Plein gaz



460. Pluspaint ST



461. Plutos



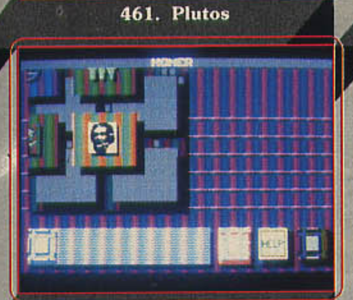
462. Poker



463. Polar Pierre



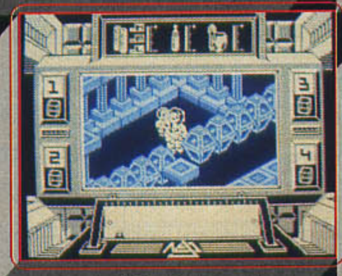
464. Popeye



465. Portal



466. Print Master



467. Prodigy



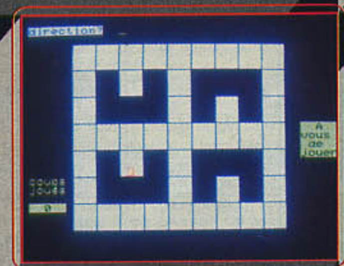
468. Prodigy



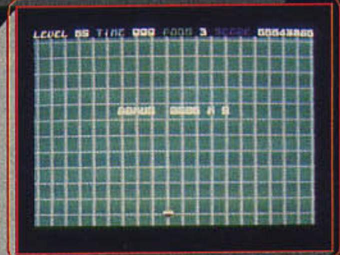

469. Prohibition



470. Prohibition



471. Prologic



472. Proof of Destruction

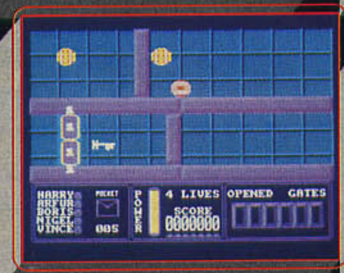




473. Psy 5 Trading Company



474. Publishing Partner



475. Pulsator



476. Pyramides d'Atlantys



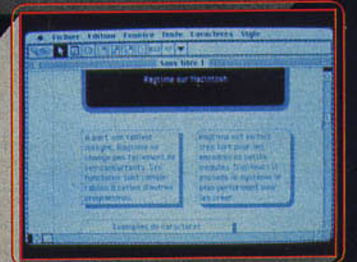
477. QBall



478. QL Quboïds



479. Quasar



480. Ragtime

720 logiciels au Tiltoscope

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ
433. PAGE SETTER	Gold Disk	Amiga	PAO	Disquette	—	—	—	***
434. PALITRON	The Edge	Amstrad CPC	Action/Stratégie	K7	*****	****	****	******
435. PAPERBOY	Elite	Amstrad CPC	Action	K7	*****	*****	—	****
436. PAPERBOY	Elite	Spectrum	Action	K7	****	***	***	****
437. PARADROID-URIDIUM	Hewson	Commodore 64	Action/Stratégie	K7	****	****	****	*****
438. PARALLAX	Ocean	Commodore 64	Action/Stratégie	K7	****	****	***	*****
439. PARK PATROL	Firebird	Commodore 64	Action	K7	***	***	**	***
440. PARTICIPE PASSE (LE)	Edil-Belin	Thomson MO 5, TO 7/70 NR	Français	K7	—	—	—	***
441. PASSAGER DU TEMPS (LE)	Ere Informatique	Amstrad CPC	Aventure	Disquette	*****	**	***	*****
442. PASSAGERS DU VENT I (LES)	Infogrames	Amstrad CPC 6128	Aventure graphique	Disquette	******	—	****	***
443. PASSAGERS DU VENT I (LES)	Infogrames	Thomson MO 5, TO 7, TO 7/70, TO 8	Aventure graphique	K7 Disquette	******	—	*****	****
444. PASSAGERS DU VENT II (LES)	Infogrames	Atari ST	Aventure graphique	Disquette	******	**	*****	***
445. PASSAGERS DU VENT II (LES)	Infogrames	Thomson TO 8, TO 9, TO 9+	Aventure graphique	K7 Disquette	******	**	*****	***
446. PAWN (THE)	Rainbow	Commodore 64	Aventure graphique	Disquette	*****	—	*****	*****
447. PC POOLS CHALLENGE	Hesware	PC et compatibles	Sport billard	Disquette	****	*****	***	****
448. PERRY MASON : CASE OF MANDARIN MURDER	Telarium	Atari ST	Aventure policière	Disquette	****	—	***	*****
449. PHALANX	Anco	Amiga 500, 1000, 2000	Action	Disquette	****	*****	****	***
450. PHANTASIE	SSI	Atari 520 ST	Jeu de rôle	Disquette	******	****	*****	***
451. PHANTASIE II	SSI	Atari 520 ST	Jeu de rôle	Disquette	*****	***	***	****
452. PHRASES CACHEES	Carraz	Thomson MO5, MO6, TO7, TO7/70, TO8	Eveil	K7 Disquette	—	—	—	***
453. PIPELINE II	Mastertronic	Amstrad CPC	Action/Echelle	K7	***	***	*	***
454. PIRATES	Rainbird	Commodore 64	Aventure/Simulation	Disquette	****	****	—	*****
455. PIRATES OF BARBARY COAST	Cascade	Atari ST	Aventure	Disquette	***	***	***	****
456. PLANETE BLEUE NE REPOND PLUS (LA)	Jerico	Thomson MO5, MO6, TO7, TO7/70, TO8	Educatif	K7 Disquette	****	—	—	***
457. PLANETE MOBILE	HAL	MSX I	Action salle	Cartouche	***	****	***	*****
458. PLANETFALL	Infocom	Atari 520 ST	Aventure	Disquette	—	—	—	****
459. PLEIN GAZ	Proggy Software	Apple IIe, IIc	Action	Disquette	***	****	****	****
460. PLUSPAINT ST	Micro Applications	Atari ST	Création graphique	Disquette	*****	—	—	**
461. PLUTOS	Micro Value	Atari ST	Action	Disquette	*****	*****	***	****
462. POKER	Gasoline Software	Thomson MO 5, TO 7/70	Poker	K7	****	—	*	***
463. POLAR PIERRE	Datamost	Atari XL, XE	Arcade	Disquette	***	****	****	***
464. POPEYE	Nintendo	Console Nintendo	Action salle	Cartouche	*****	*****	****	****
465. PORTAL	Activision	Commodore 64 Amiga	Aventure textuelle	Disquette	***	—	—	***
466. PRINT MASTER	Unison World	Atari 520 ST	Création graphique	Disquette	*****	—	—	*
467. PRODIGY	Activision	Commodore 64	Action/Labyrinthe	K7	***	***	***	*****
468. PRODIGY	Electric Dreams	Spectrum	Aventure/Action	K7	*****	***	***	****
469. PROHIBITION	Infogrames	Atari ST	Action	Disquette	*****	*****	*****	*****
470. PROHIBITION	Infogrames	Amstrad PC 1512	Action	Disquette	*****	*****	****	*****
471. PROLOGIC	FIL	Thomson MO 5, TO 7/70	Logique	K7	**	—	—	**
472. PROOF OF DESTRUCTION	Mastertronic	Commodore 64	Réflexe	K7	*****	******	*****	*****
473. PSY 5 TRADING COMPANY	Accolade	PC et compatibles	Aventure/Simulation	Disquette	*****	****	***	****
474. PUBLISHING PARTNER	Upgrade	Atari ST	PAO	Disquette	—	—	—	***
475. PULSATOR	Pulsator	Amstrad CPC	Action	K7	*****	*****	****	****
476. PYRAMIDES D'ATLANTYS (LES)	Microïd	Amstrad CPC	Action	Disquette	*****	*****	****	****
477. QBALL	English Software	Atari ST	Billard	Disquette	****	****	***	*****
478. QL QUBOIDS	Sinclair	Sinclair QL	Action	K7	***	***	***	***
479. QUASAR	Loriciels	Atari ST	Action	Disquette	*****	*****	***	*****
480. RAGTIME	Italsoft	Apple Mac	PAO	Disquette	—	—	—	****

INTÉRÊT	PRIX	TILT	RUBRIQUE	NOTRE COMMENTAIRE
15	F	45	DOS	Simple d'emploi, à la limite du dépouillement, *Page Setter* comblera tous les amateurs de PAO grâce à sa souplesse. Il s'avère en effet fort complet et d'un accès plus qu'aisé, ce qui n'est pas toujours le cas en matière de PAO !
17	B	42	TUB	Superbe mission dans les salles 3D d'un étrange univers. A la recherche de dangereux cristaux, vous pilotez votre robot, collectez et utilisez des objets, et pouvez même programmer certains droïds amis pour qu'ils vous aident. Un jeu passionnant au bon contexte graphique et sonore.
15	A	47	CO	Au guidon de votre vieux vélo, vous distribuez des journaux dans les rues d'une banlieue américaine. Grâce à vos dons d'équilibriste, vous devez éviter les différents objets ou individus qui interrompent votre trajectoire. Existe aussi sur C 64.
12	B	37	TUB	Vous voici devenu livreur de journaux. Monté sur votre vélo, vous roulez sur le trottoir, lancez votre quotidien sur le seuil des abonnés et cassez les carreaux de ceux qui ont eu le culot de ne pas s'abonner au *Sun*. Vous devrez aussi éviter les obstacles sur votre route. Un jeu original.
14	B	40	TUB	Nouvelle version d'*Uridium* : vous allez combattre quinze planètes ennemies. Une très bonne mise en place graphique pour un scénario classique. *Paradroïd* vous propose quant à lui de reprendre le contrôle d'une armée de robots. Une stratégie enrichie de divers tableaux de jeu.
14	B	38	DOS	Une planète tridimensionnelle, de nombreuses pistes d'envol et installations futuristes, *Parallax* allie stratégie et action. Pour capturer les savants et comprendre l'énigme de cette mission, il sera nécessaire de piloter l'engin à travers le territoire ennemi. Un seul reproche, la vue aérienne du jeu.
8	A	43	CO	Très simple partie qui vous invite à surveiller un parc national. Il s'agit en fait de nettoyer la rivière, de secourir les nageurs et d'éviter les serpents. Un jeu distrayant aux graphismes et aux animations corrects. Trop simple cependant pour rester digne d'intérêt. Existe aussi sur CPC.
9	B	43	KID	Au programme, des participes, toujours des participes. Un stock de quatre-vingts verbes et une création de fichiers permettent de recommencer sans trêve le même exercice. Un logiciel très répétitif, efficace peut-être... Mais quel acharnement !
16	C	42	SOS	Une longue aventure, assez difficile, qui se déroule entre deux époques. Actuellement, pour trouver la machine à remonter le temps, puis à l'époque des corsaires. Qualité des graphismes et du scénario, pas trop tiré par les cheveux. Bons dialogues. Humour un peu lourd.
17	C	41	CO	Des couleurs plus dures et un graphisme moins fin que la version pour Thomson. La musique n'est plus un clavecin paisible mais un son guilleret. L'aventure, superbe, se déroule à la fin de l'Ancien Régime. Existe sur MSX, ST, PC et compatibles.
18	C	39	TP	Les aventures de Isa, Mary, Hoel et Quentin, ballotés entre l'Angleterre, la France et l'Afrique, passant de bagnes dans les mains de contrebandiers... Un scénario solide, un graphisme extraordinaire, d'excellents dialogues, une musique soignée. Une réussite exemplaire.
17	D	42	SOS	Deuxième épisode de la saga. Qualité maintenue des graphismes, une histoire dans laquelle les joueurs ont plus à intervenir. Nos héros, Hoel, Isa, Saint Quentin risquent la mort en Afrique. Bons dialogues en français permettant d'explorer plusieurs variantes de l'aventure. Une réussite.
18	C	43	CO	Le deuxième épisode bénéficie de graphismes aussi somptueux que le premier, mais le scénario, plus complexe, la qualité des dialogues, l'importance accrue des choix du joueur font de l'aventure africaine du XVIII[e] siècle une réussite sans égal sur les Thomson.
17	B	38	SOS	On se souvient de cette superbe aventure sur 520 ST. Commodore transforme son joystick en souris, conserve la qualité des graphismes et les options de la première version. Le royaume de Kerovnia sera le théâtre d'un superbe conte fantastique moyenâgeux, riche en dialogue et stratégie.
16	C	43	CHA	Une très bonne simulation de billard, tout à la fois réaliste et ludique. Côté animation, les trajectoires et rebonds sont d'excellente qualité. Un menu de jeu des plus complets permet en outre d'adapter la partie à n'importe quel style de jeu. Un must qui reste cependant difficile à trouver en France.
16	D	38	SOS	Vous incarnez un avocat et, malgré tous les faits qui semblent prouver la culpabilité de votre cliente, vous clamez son innocence. Après un travail d'enquête, aidé de votre secrétaire et de votre adjoint, il vous faudra plaider devant la cour en trouvant les arguments judicieux. Un excellent jeu.
14	B	46	TUB	Remake de *Space Invaders*, *Phalanx* a le mérite de proposer une animation, des graphismes et des bruitages haut de gamme. Slalom entre les hordes de vaisseaux ennemis, tirs « rafale » et superbes explosions, un logiciel arcade qui cumule petit prix et grands frissons... A voir !
17	E	41	SOS	Une histoire complète, bien construite, originale. Vous devrez sauver l'île de Gelnor de la domination du sorcier Nikademus. Graphismes excellents ; rien ne manque : donjons, extérieurs, trésors. Des heures d'aventures passionnantes.
15	D	42	SOS	Dans ce second volet, votre équipe devra vaincre à nouveau Nikademus. Les donjons sont plus complexes et l'accès aux différentes régions plus difficile. On découvrira aussi de nouveaux monstres et une nouvelle technique de combat. Un excellent jeu de rôle qui vous tiendra en haleine.
10	n.c.	47	KID	Un jeu de pendu amélioré puisqu'il faut découvrir les quatre ou cinq mots d'une phrase en français, allemand, anglais, espagnol et latin, plus une création de fichier. Mais l'exercice est toujours le même et le jeu devient très vite fastidieux.
12	A	40	TUB	Pour réparer les tuyaux d'un pipe-line, Fred doit compter sur la rapidité de ses mouvements. Les chignoles, tournevis ou chalumeaux sabotent l'édifice. A vous de réparer les dégâts... Un logiciel d'action très classique qui séduira les adeptes de l'arcade/échelle. Graphisme et animation corrects.
16	C	46	SOS	Comment devenir le roi de la mer des Caraïbes et forger sa carrière de pirates. Une superbe épopée soutenue par une documentation historique fouillée. Duels, abordages, conversations dans des tavernes ou visites au gouverneur sont les clés de la réussite.
10	B	46	SOS	Votre fiancée a été enlevée par un vilain pirate. Pour la récupérer, vous devez réunir une certaine somme. Il vous faudra donc commencer dans différents ports des côtes africaines.
17	C	42	KID	A travers le désert ou les bidonvilles, vous partez à la recherche du conseiller intergalactique Pax. Au gré de vos voyages, vous vous trouvez face à la malnutrition, aux épidémies. Une sensibilisation aux problèmes du sous-développement, présentée comme un jeu d'aventure.
10	C	45	CO	Votre mission : explorer une planète inconnue et éclaircir ses mystères. Riche et complexe à souhait, ce programme n'est pas des plus maîtrisables. De plus, certains efforts d'imagination sont plus que nécessaires pour compenser les déficiences de la réalisation.
13	C	42	SOS	Membre d'équipage d'un vaisseau spatial, vous n'allez pas tarder à devoir surmonter maintes difficultés car le vaisseau est sur le point d'exploser. Par la suite, vous devrez survivre sur la planète que vous aurez rejointe. Une bonne aventure textuelle, au scénario solide et aux dialogues faciles.
12	B	38	DOS	La moto sans conducteur tire sur tout ce qui se présente ; de quoi monter un bazar ! Le déroulement latéral est au point, vous devez réagir vite. Un jeu qui tient ses promesses car peu ambitieux au départ !
15	D	40	TP	Souple, net, de haute résolution en noir et blanc, *Pluspaint ST* facilite beaucoup le travail du graphiste. Des résultats élégants intégrables aux autres logiciels graphiques ou de traitement de texte sur ST. On peut ouvrir simultanément trois fenêtres de travail.
14	B	43	TUB	Aux commandes de votre vaisseau, vous allez vous infiltrer toujours plus loin dans les entrailles du vaisseau amiral et subir les attaques des vagues incessantes d'ennemis. Ce jeu très classique est servi par des graphismes très bien rendus et une animation particulièrement brillante. Une bonne réalisation.
10	A	40	TUB	Déterminez votre fortune. La main de cinq cartes vous convient-elle ? Changez-en trois au plus à l'aide du crayon optique. La machine mise. Vous suivez toujours ? Les émotions du poker avec un graphisme correct. La machine se laissera battre, si vous avez de la chance !
11	B	38	TUB	M. Pierre est un montagnard dont la tâche consiste à baliser les chemins. Par tous les temps, qu'il neige ou qu'il vente, il est fidèle au poste. Trois vies, une multitude de tableaux, *Polar Pierre* est un jeu d'arcade bien fini. On peut jouer à deux. Un éditeur de jeu permet de créer ses tableaux.
9	C	47	CO	Malgré son inspiration, ce programme manque cruellement d'intérêt. Ceci malgré une qualité de réalisation irréprochable. Comme quoi les jeux Nintendo ne valent pas toujours le détour.
18	C/D	42	SOS	Passionnante et originale, cette aventure textuelle se rapproche plus du roman que du jeu informatique. Le joueur part à la recherche de l'histoire de sa terre maintenant désertée. De la poésie pure à l'hypertechnologie, le destin de Peter Devore. Existe sur PC et compatibles.
17	D	38	TP	Le pendant de *Print Shop* sur Atari ST. Edition de calendriers, cartes de vœux, de visite, lettres à en-têtes, et plus de 300 images prédessinées. La disquette *Art Gallery II* (190 images supplémentaires) vient de sortir.
13	B	37	TUB	Une course-poursuite dans un labyrinthe vaste et dangereux. Pour protéger votre enfant qui vous suit avec difficulté, il vous faut sans cesse revenir en arrière et tuer un nombre incalculable d'ennemis. Un logiciel où l'action prime sur la stratégie. La mission reste très difficile.
13	B	42	CO	Pour sortir de ce vaste monde semé d'embûches, vous devrez mettre la main sur quatre clés. Le graphisme en relief est splendide et l'animation reste correcte. Les bruitages sont en revanche très discrets, excepté lorsque le programme est en pause, où ils explosent alors littéralement. Un bon jeu.
14	C	45	CO	Face à un building, vous attendez que les malfrats se penchent aux fenêtres pour les descendre ; pour cela, une cible que vous déplacez à l'aide du joystick est matérialisée à l'écran. Attention, ne tirez pas sur tout ce qui bouge. Existe aussi sur Amstrad CPC.
14	C	45	CO	Action : il faut dégommer les tireurs planqués dans les immeubles avant qu'ils ne mettent fin à votre misérable vie. Graphismes et scrolling au point. Vérifiez que votre joystick fonctionne bien avec le programme, car le jeu au clavier mène au cimetière et vite ! Une réussite agréable.
12	A	40	KID	Un jeu éducatif destiné à développer les facultés d'orientation et de repérage dans le plan (à partir de 4 ans). Repérage sur l'écran au crayon optique, déplacement avec les flèches du clavier... des exercices formateurs qui souffrent néanmoins d'une présentation austère.
14	A	43	TUB	Variation du thème *Galaxian* ou *Space Invaders*, ce programme diffère de ces derniers par la gestion des niveaux. Ici le changement de tableau est fonction du temps et non du score. De plus, un système de bonus existe. Un programme simple mais de grande qualité.
16	D	41	CO	Vous êtes capitaine d'un vaisseau intersidéral en l'an 3000 et quelques. Votre mission est pacifique. Vous devez assurer la survie de votre société, la PS15. A vous d'organiser vos vols, votre équipage et vos frets. Ce jeu, mi-aventure mi-simulation, jouit d'un graphisme très honnête.
15	F	45	DOS	Premier programme de ce type sur Atari, *Publishing Partner* souffre de la faiblesse des routines du ST. Il possède en effet un nombre de bugs impressionnant que l'on retrouve sur d'autres programmes du ST. Mais, bien que gênants, ils n'empêchent pas l'élaboration d'un travail de qualité.
13	A	46	TUB	Aux commandes d'une sphère multicolore, vous devez parvenir à vous échapper d'un univers labyrinthique peuplé d'objets hostiles. Pour cela, il vous faut trouver dans l'ordre cinq capsules. Graphisme riche en couleurs.
13	B	43	TUB	Explorez les mystérieux fonds abyssaux afin d'y découvrir, peut-être, la cité de l'Atlantide. Graphisme 3D et animation fluide et lisse. Ce programme devient passionnant à l'usage.
13	B	43	CHA	Billard futuriste, *QBall* place votre boule dans un cube 3D, troué en chacun de ses coins d'une « poche ». Le cube pivote sur lui-même pour faciliter la vision du jeu. Il s'agit ensuite de viser juste... Un jeu complet et original, parfois trop complexe, notamment au niveau de l'orientation.
10	C	39	TUB	Les vieux succès fleurissent sur cette machine. Voici revenu le temps des échelles et des monstres que l'on détruit en les faisant tomber dans un trou creusé à l'aide d'un marteau piqueur. Le scénario est éculé mais la réalisation reste correcte. Cet ordinateur mériterait mieux.
13	C	37	TUB	Loin des jeux d'aventure et de réflexion, ce programme n'a qu'une ambition : distraire. La réalisation plus que correcte ne possède qu'un défaut : les bruitages. De même la faiblesse du scénario (vous devez détruire le QG des envahisseurs) est à signaler.
12	F	45	DOS	La principale originalité de ce programme réside dans son module tableur intégré. Certes, la création de tableaux s'en trouve simplifiée, mais c'est au prix d'une lourdeur de manipulation rarement atteinte sur Mac !

720 logiciels au Tiltoscope



481. Raid 2000

482. Raid over Moscow

483. Ranarama

484. Ready Set Go

485. Realm

486. Reel Charge

487. Red Arrows

488. Rédaction

489. Régate

490. Règle de trois au tableur

491. Relief Action

492. Return to Oz

493. Return to Oz

494. Revs +

495. River Raid

496. Road Runner

497. Roadwar 2000

498. Robinson Crusoé

499. Robinson Crusoé

500. Rock'n Wrestle

501. Rodéo

502. Rogue

503. Romulus

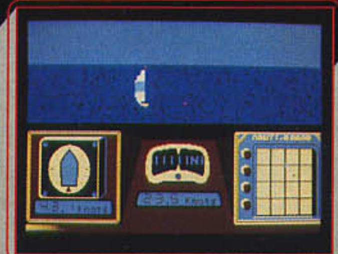
504. Runway II



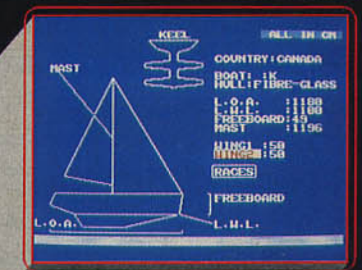
505. Saboteur II



506. Saï Combat



507. Sailing



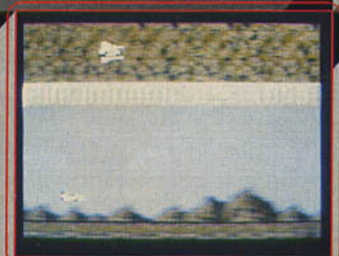
508. Sailing



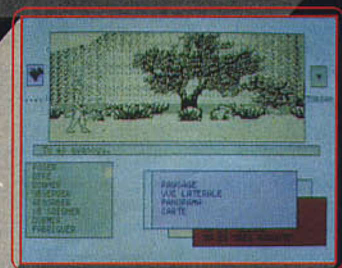
509. Samantha Fox strip-poker



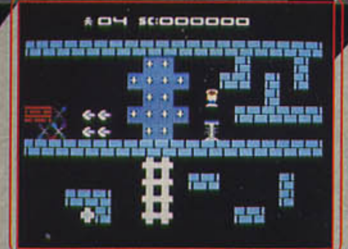
510. Samuraï Trilogy



511. Sanxion



512. Sapiens



513. Saracen



514. Scooby Doo



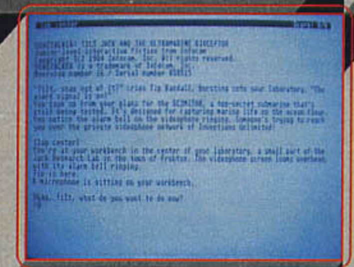
515. Scooby Doo



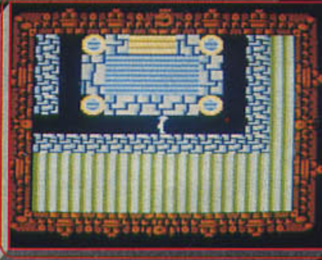
516. Scott Winder Reporter



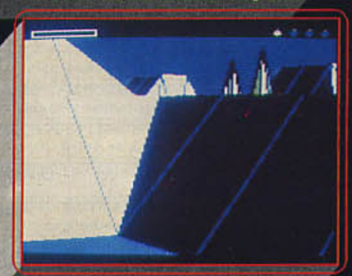
517. SDI



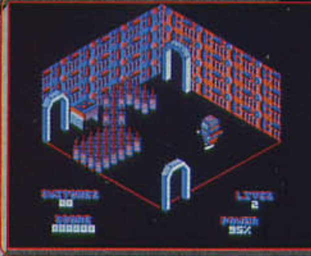
518. Seastalker



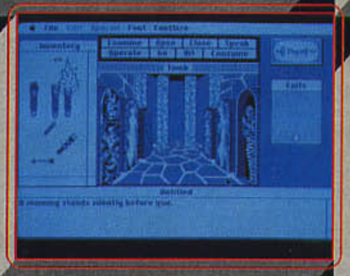
519. Secret du tombeau



520. Sentinelle



521. Sepulcri



522. Shadowgate



523. Shadows of Mordor



524. Shanghai



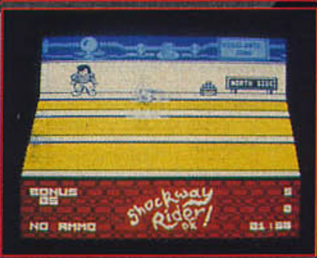
525. Shanghai



526. Shao Lin's Road



527. Shard of Spring



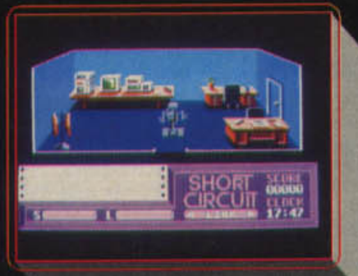
528. Shockway Rider

720 logiciels au Tiltoscope

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ
481. RAID 2000	Mirrorsoft	Commodore 64	Action/Guerre	Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★
482. RAID OVER MOSCOW	Access Software	Atari 800 XL	Action	K7 Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
483. RANARAMA	Hewson	Spectrum	Action/Aventure	K7	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
484. READY SET GO	Graphics Corporation	Apple Mac	PAO	Disquette	–	–	–	★★★★
485. REALM	Firebird	Amstrad CPC	Action	K7	★★★★	★★★	★★	★★★
486. REBEL CHARGE AT CHICKAMAUGA	Activision	Commodore 64	Wargame	Disquette	★★★★	★★	★★	★★★★
487. RED ARROWS	Database	Spectrum	Simulateur de vol	K7	★★	★★	★	★★★★★
488. REDACTION	Infogrames	Thomson MO 5, TO 7/70	Français	K7	–	–	–	★★★★
489. REGATE	Philips	MSX	Simulateur de régate	K7 Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★
490. REGLE DE TROIS AU TABLEUR (DE LA)	Cedic-Nathan	Thomson DNR	Mathématiques	Disquette	–	–	–	★★★★
491. RELIEF ACTION	Loriciels	Amstrad CPC	Aventure	Disquette	★★★★	★★★★★	–	★★★★★
492. RETURN TO OZ	US Gold	Commodore 64	Aventure graphique	K7	★★★	–	–	★★★
493. RETURN TO OZ	US Gold	Spectrum	Aventure	K7	★★★	–	–	★★★
494. REVS +	Firebird	Commodore 64	Course auto	K7	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
495. RIVER RAID	Firebird	Spectrum	Action	K7	★★★	★★	★	★★
496. ROAD RUNNER	US Gold	Atari ST	Action	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
497. ROADWAR 2000	SSI	Apple II	Aventure paramétrable	Disquette	★★★	–	–	★★★★
498. ROBINSON CRUSOE	Cocktel Vision	Amstrad CPC	Aventure	Disquette	★★★★	★★	★★★	★★★★
499. ROBINSON CRUSOE	Cocktel Vision	PC	Aventure	Disquette	★★★★	★★	★★★	★★★★
500. ROCK'N WRESTLE	Melbourne	Commodore 64	Sport catch	K7	★★★	★★★★	★★★	★★★★
501. RODEO	Microïd	Thomson TO, MO	Action	K7	★★★★	★★★★	★★	★★★★★
502. ROGUE	Epyx	Atari 520 ST	Jeu de rôle	Disquette	★★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
503. ROMULUS	Quicksilva	Commodore 64	Action	K7	★★★	★★	★★★	★★★★★
504. RUNDWAY II	FIL	Thomson TO, MO	Course auto	Disquette	★★	★★	★★	★★★
505. SABOTEUR II	Durell	Amstrad CPC	Action/Stratégie	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
506. SAI COMBAT	Mirrorsoft	Spectrum	Sport combat/Bâton	K7	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
507. SAILING	Activision	Amstrad CPC	Simulation	K7 Disquette	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
508. SAILING	Activision	Commodore 64	Simulation régate	K7 Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★	★★
509. SAMANTHA FOX STRIP POKER	Martech	Amstrad CPC	Strip-poker	Disquette	★★★	–	–	★★
510. SAMURAI TRILOGY	Gremlin Graphics	Amstrad CPC	Action	K7	★★★	★★★★	★★★	★★★★
511. SANXION	Thalamus	Commodore 64	Action	K7	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★★
512. SAPIENS	Loriciels	Thomson TO 9	Aventure/Action	Disquette	★★★★	★★★	★★★	★★★★
513. SARACEN	Datasoft	Commodore 64	Action/Labyrinthe	K7	★★	★★★★	★★★	★★★★
514. SCOOBY DOO	Blite Software	Spectrum	Action	K7	★★★★★	★★★★	★★	★★★
515. SCOOBY DOO	Elite	Amstrad CPC	Action/Echelle	K7	★★	★★★	★★★	★★★★
516. SCOTT WINDER REPORTER	Ere Informatique	Amstrad CPC	Aventure	Disquette	★★★★	–	–	★★★★★
517. SDI	Cinemaware	Atari ST	Action spatiale	Disquette	★★★★	★★	★★★	★★★★★★
518. SEASTALKER	Infocom	Atari 520 ST	Aventure	Disquette	–	–	–	★★
519. SECRET DU TOMBEAU (LE)	Loriciels	Amstrad CPC	Aventure/Action	Disquette	★★★	★★★	★★★	★★★★
520. SENTINELLE	Firebird	Commodore 64	Réflexion	K7 Disquette	★★★★	–	★★	★★★★★★
521. SEPULCRI	Reaktor	Amstrad CPC	Action/Stratégie	Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★
522. SHADOWGATE	Mindscape	Apple Mac	Aventure	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★
523. SHADOWS OF MORDOR	Melbourne House	Commodore 64	Aventure graphique	Disquette	★★★★	–	–	★★★★★
524. SHANGHAI	Activision	Amiga 500, 1000, 2000	Réflexion	Disquette	★★★★★★	★★★★	–	★★★★★
525. SHANGHAI	Activision	Atari 520 ST	Réflexion	Disquette	★★★★★	–	★	★★★
526. SHAO LIN'S ROAD	The Edge	Spectrum	Arts martiaux	K7	★★★	★★★	★★	★★★
527. SHARD OF SPRING	SSI	Apple II	Aventure paramétrable	Disquette	★★★	–	–	★★★★
528. SHOCKWAY RIDER	FIL	Spectrum	Action	K7	★★★★	★★★★	★★	★★★★

INTÉRÊT	PRIX	TILT	RUBRIQUE	NOTRE COMMENTAIRE
13	B	41	TUB	Un programme qui ressemble beaucoup à *Sanxion*, *Parallax* ou *Quasar*. Pour défendre la planète, vous allez envoyer vos quatre vaisseaux en des points stratégiques du globe. Graphisme et animation de qualité. La stratégie de l'ensemble peut faire oublier le classicisme du jeu.
15	B	37	TUB	Prétexte du scénario : provoquer un super Tchernobyl. C'est malin ? Non, mais si le logiciel est devenu un classique, c'est que l'animation excellente alliée à une grande variété de tableaux dépassent les jeux où les mouvements parkingsoniens sur le joystick tiennent lieu de stratégie.
15	A	42	TUB	Lors d'une expérience malheureuse, vous avez été transformé en crapaud. C'est sous cette forme que vous devez défaire les hordes de démons. Un jeu aux graphismes, à l'animation et aux bruitages excellents.
13	F	45	DOS	Testé en version 3.0, *Ready Set Go* apparaît comme l'un des plus performants du moment. Reste des imperfections que corrige la version 4.0 déjà disponible! Qu'il est loin le temps où *RSG* n'était capable de gérer qu'une seule page...
9	A	46	TUB	Il s'agit de remettre de l'ordre dans l'agencement des planètes du système solaire. La version CPC du programme dispose de couleurs plus vives que la version C 64. L'animation dans le domaine du scrolling d'écran demeure de bonne qualité quoique légèrement plus lente.
15	C	45	TUB	Cette simulation admet un ou deux joueurs. Sur un graphisme assez clair, les troupes traversent différents reliefs et vous devez, par phases de jeu successives, lancer les ordres, veiller au maintien et à l'équilibre des forces, etc. Un bon wargame, aussi stratégique que ludique.
13	B	40	DOS	Vous allez piloter un Faucon et vous devrez réussir à garder votre position dans la formation tout en effectuant des figures aériennes. La simulation n'est guère fidèle et les graphismes médiocres. Cependant ce programme original conserve bien des atouts et les commandes réagissent vite.
14	B	37	KID	Un logiciel de création littéraire qui propose différents canevas de constructions de textes : quels que soient le sujet ou la forme choisis, l'élève peut ainsi disposer d'un fil conducteur sans que son imagination soit trop bridée.
15	B/C	44	DOS	Le logiciel qui tente aujourd'hui le plus de se rapprocher d'une régate de la coupe de l'America. Sans être parfait (vous ne pouvez pas changer de voile, les courants sont insignifiants), il permet des joutes homériques. Un soft complexe qui n'est pas prêt de vous lasser.
11	C	46	KID	Proportionnalité simple, double, composée : de la règle de trois la plus élémentaire, les exercices conduisent à des manipulations plus complexes. L'ensemble n'est pas toujours très clair et la structure du logiciel impose une certaine rigidité.
14	B	44	TUB	Un jeu d'aventure original quant à son graphisme et son interface utilisateur : vision relief avec anaglyphes et utilisation systématique du joystick. Ce pourrait être l'ébauche d'un nouveau genre.
12	D	40	SOS	Une aventure graphique simple et très maniable qui vous permet de jouer sous le seul contrôle de trois touches du clavier. Inspiré du film de Walt Disney, l'énigme s'adresse aux plus jeunes. Les graphismes sont assez simples et le jeu souffre quand même d'un manque de bruitage.
10	B	40	CO	Parviendrez-vous à retrouver le pays d'Oz, avec son lion peureux et son gentil épouvantail ? Ce jeu d'aventure s'adresse en priorité aux débutants, toutes les actions s'effectuant par un choix d'options. Mais ce jeu est trop simpliste pour les chevronnés et les graphismes sont vraiment quelconques.
16	B	46	TUB	Deuxième version de cette excellente simulation de pilotage auto, *Revs +* profite d'un maniement complexe (boîte de vitesses, frein, embrayage, marche arrière, etc.) difficile à manier mais tout aussi captivant qu'original. *Revs +* admet de plus un mode de jeu « direction assistée ».
7	A	49	CO	Aux commandes de votre avion, vous allez survoler le territoire des ennemis et détruire leurs ponts. Vos munitions en nombre illimité vous permettront de vous débarrasser des engins ennemis mais il faudra surveiller votre fuel. Un jeu à la réalisation sommaire mais qui a l'avantage d'être très facile.
15	C	46	TUB	Adaptation réussie du fameux dessin animé sur micro. Vous incarnez le célèbre volatile poursuivi par Will Coyote, la terreur des déserts. Gags à gogo, graphisme et bruitage excellents.
16	C	38	SOS	Un peu partout des groupes de mutants apparaissent. Les Etats-Unis sont pris de panique devant une épidémie d'ampleur nationale qui ravage le pays... Le jeu comprend deux niveaux : stratégique et tactique. Un programme original offrant un scénario bien ficelé, une réalisation de qualité
13	C	45	CO	Robinson, seul sur une île isolée, doit survivre malgré les intempéries et les maladies. Un peu de jugeotte lui sera d'un grand secours. Graphismes corrects, un jeu plus difficile qu'il n'y paraît : la mort est prompte à surgir. Lecture du roman de Daniel Defoe utile mais pas indispensable.
13	C	45	SOS	Robinson, échoué sur une île isolée, doit survivre, malgré les tempêtes, maladies, il risque de ne rien avoir à manger ou d'être mangé par d'autres. Graphismes corrects, animation limitée, scénario plus difficile que la progression par phrases prédéterminées ne le fait penser. Lecture du roman utile.
14	B	39	DOS	Pleine d'humour et de vigueur, cette simulation vous propose une partie de catch mémorable. Pour un thème rarement abordé dans la micro ludique, ce jeu met en place une animation de qualité pour un nombre important de techniques d'attaque et de parade. L'effet 3D accentue le réalisme de l'action.
14	B	41	CHA	Quatre épreuves attendent vos fiers éperons : lasso, dressage, tir et course. Des graphismes honnêtes, une animation moyenne et des commandes nécessitant des joysticks sont au menu. Un programme agréable, sans plus.
16	D	37	TUB	Un jeu de rôle qui se joue comme un jeu d'action. Le personnage principal est déplacé au moyen de la souris. Un donjon dangereux, où les armes ou potions trouvées ne sont pas toujours bénéfiques. L'action est rapide et demande de l'entraînement. Les combats sont un peu simplistes.
8	B	45	CO	Votre mission consiste ici à réparer les circuits électroniques d'une « mégapuce »... Le graphisme, scrolling horizontal et tapis roulants, est malheureusement trop classique pour motiver le joueur. Ajoutez à cela une animation parfois confuse et sans doute trop rapide. A éviter!
7	B	38	CO	Une course automobile paramétrable : choisissez votre tracé et les conditions météo. Hélas le graphisme n'est pas fameux, les autres voitures se réduisent à des silhouettes fugitives, le son n'apporte rien au logiciel.
13	B	44	CO	Une mission qui ressemble à s'y méprendre à *Saboteur I*. C'est aujourd'hui une femme qui se lance dans l'aventure. Le décor est agréable, l'animation réaliste. Bref, une mission qui peut intéresser les non-possesseurs de la première version.
16	B	39	DOS	Vous voici muni d'un bâton pour un match particulièrement violent. Qu'il s'agisse du déplacement de votre joueur ou de ses attaques, la précision graphique permet toutes les feintes. Très bonne animation pour une partie d'un réalisme surprenant, soutenue de plus par un graphisme de qualité.
17	B	42	TUB	A la barre d'un voilier élancé, vous devez battre vos adversaires dans des régates bien pacifiques. De nombreuses options, une réalisation de grande classe et une conception irréprochable rendent ce programme très agréable. Cela dans la plus pure tradition Activision.
11	A/B	44	DOS	Un soft vivant et d'accès facile, même si les amateurs de voile risquent d'être déçus par le réalisme de la simulation. Les conditions de navigation ont, en effet, été « améliorées » pour rendre le jeu plus excitant. Original : une phase de conception du voilier permet de déterminer ses caractéristiques.
6	B	44	DOS	L'unique intérêt du logiciel se résume à la fort volumineuse poitrine de Samantha Fox, la stratégie ne suit pas. Et hormis la touche d'humour de présenter au début votre adversaire emmitouflée, l'ensemble manque singulièrement d'imagination. Existe aussi sur C 64 et Spectrum.
10	A	46	TUB	Mysticisme oriental et arts martiaux sont les ingrédients de ce programme. Vous devez devenir un maître dans des disciplines différentes. Un jeu d'action rapide mais un graphisme moyen.
16	B	38	DOS	Un jeu d'action spatiale très efficace. Dans un scrolling ininterrompu, l'ennemi apparaît devant vous, soit en escadrilles, soit isolé. Le maniement de votre vaisseau est très précis et la beauté des décors donne à l'action une dimension captivante. Coup de chapeau, enfin, à la musique de présentation.
12	B	37	SOS	Annoncé comme révolutionnaire, ce programme possède, aux dires de ses concepteurs, des images fractales. Est-ce un plus? Non car on ne voit pas la différence! Reste un scénario original (homme préhistorique, vous partez à la chasse), une réalisation soignée et de bons dialogues.
13	B	44	TUB	Ce logiciel d'action fait plus appel à la stratégie qu'à l'habileté « joystickienne »... De salle en salle, vous collectez des objets et découvrez peu à peu les nombreux mécanismes de cet univers. Malgré un scrolling assez brutal, le personnage profite d'un décor judicieux.
13	B	40	TUB	Cette fois, notre héros canin devra vaincre sa peur maladive et secourir le reste de l'équipe disparue mystérieusement. Mais les fantômes et les démons se pressent de toutes parts pour attaquer notre ami. Un bon jeu aux graphismes splendides et à l'animation correcte mais l'action est trop répétitive.
11	B	41	CO	Inspirée d'un dessin animé TV, l'aventure se résume ici en une toute simple course-poursuite à travers les salles d'un château hanté. Hormis les graphismes (ternes...), l'action bénéficie d'une bonne représentation. Les possibilités de jeu restent cependant très restreintes.
8	B	40	SOS	Reporter dans un journal, vous devez rédiger des articles sur divers pays. Sous ce jeu d'aventure se cache, en fait, un éducatif médiocre qu'il vaut mieux oublier! En effet, le manque de tolérance dont fait preuve ce programme s'avère plus qu'énervant.
14	D	40	TUB	Premier programme pour Atari ST, *SDI* se révèle assez décevant. Votre tâche est d'aider le Kremlin à contrer des extrémistes du KGB prêts à déclencher une guerre nucléaire. Les graphismes agréables sont desservis par une animation saccadée du plus mauvais effet. Complexité mal venue.
14	B	40	SOS	Un jeu d'aventure uniquement textuel mais passionnant : vous devez découvrir ce qui menace l'aquadome, une cité sous-marine. Pour vous y aider, le Scimitar, un sous-marin de poche extrêmement perfectionné, et un équipage (presque) au-dessus de tout soupçon.
14	B	39	CO	Un bien vieux programme d'aventure qui a fait ses débuts sur Oric... L'adaptation sur Amstrad valorise les graphismes et bruitages du jeu. La réflexion reste malgré tout très réduite et seul votre agilité « joystickienne » décidera du sort de votre personnage. Classique mais amusant...
18	B	40	TUB	Certainement le jeu le plus original de l'année. Entièrement basé sur la réflexion et la stratégie, *Sentinelle* vous transporte dans un univers géométrique et insolite où l'énergie mène la danse. Sachez en jouer pour vous déplacer et prendre la place de la sentinelle. Une pure merveille.
14	B	41	TUB	Action et stratégie se côtoient dans les circuits d'un satellite. Votre robot va parcourir les salles à la recherche des éléments défectueux... Un jeu qui s'appuie sur un graphisme 3D efficace. Il est difficile de manier le robot assez rapidement pour éviter vos ennemis. Mission variée et captivante.
17	E	45	SOS	Maxi jeu pour Macintosh. Le scénario ne brille pas par l'originalité, explorer un château pour y trouver... vous verrez quoi. Mais la finition des graphismes et de l'ambiance (zombis aux hurlements digitalisés, passages secrets, torches à entretenir, etc.) est remarquable.
15	B	46	SOS	Cette suite de *Lord of The Ring* retrace l'histoire des *Deux Tours*, le deuxième volume du célèbre roman. Le jeu est ici enrichi de quelques nouvelles stratégies telles l'interactivité entre Frodon et Sam. L'aventure est tout à fait captivante.
16	C	39	CO	Une version somptueuse du jeu déjà disponible sur Apple. On voit le relief du « dragon » (essentiel pour éviter les dominos bloqués). Les 18 configurations de départ en mémoire permettent un démantèlement total du dragon de dominos. Des options d'aide pour mieux choisir les paires à enlever.
15	D	40	CO	Graphisme superbe pour ces dominos chinois, variante du mah-jong. Le but est de réussir à vider l'écran des dominos en les enlevant par paire ; certaines règles sont à respecter : pour enlever une pièce, celle-ci doit glisser librement sur la droite ou sur la gauche.
9	A	40	TUB	Prisonnier dans un temple, vous ne pourrez gagner la sortie qu'en combattant sans relâche. Les assaillants vous attaqueront de face et de dos. La victoire sur certains adversaires vous fera gagner des pouvoirs magiques. Les décors ne sont que moyens et les possibilités de combat trop limitées.
13	C	37	SOS	Vous aviez cru pouvoir triompher du Mal mais il est partout et personne, jamais personne, ne doit croire qu'il en a fini avec le jeu de rôle. Un scénario classique. Un monde bien tranquille, des siècles de paix jusqu'au jour où la mauvaise Siriade prend possession du tesson de printemps.
14	B	43	TUB	Vous devrez faire le tour de la ville en empruntant des trottoirs roulants. Il faudra éviter les obstacles (boules, portiques, tir des vigiles) et ne pas heurter les autres utilisateurs des trottoirs : passants paisibles ou voyous plus agressifs. Un bon jeu original tant par le thème que par l'action.

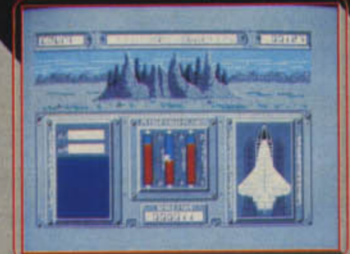
720 logiciels au Tiltoscope



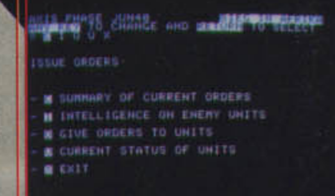
529. Short Circuit



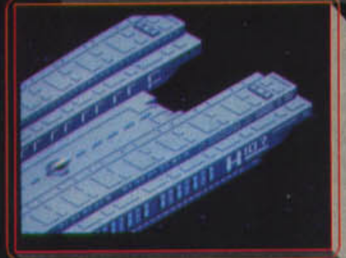
530. Shuffleboard



531. Shuttle II



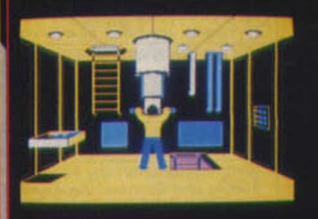
532. Sieg in Africa



533 Sigma 7



534. Silent Service



535. Silent Service



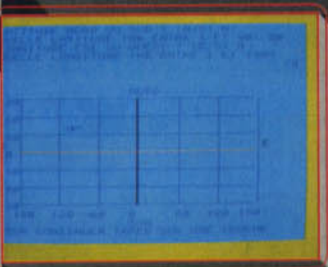
536. Silicon Dreams



537. Silicon Dreams



538. Sinbad



539. Situer



540. Skate Rock



541. Sky Runner



542. Skyfox



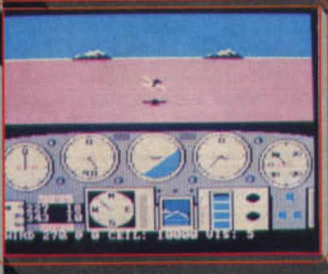
543. Soccer



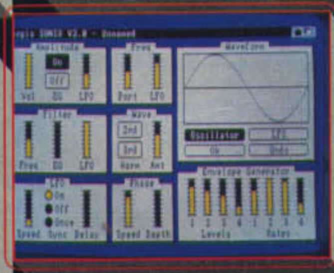
544. Solitaire



545. Solo Flight



546. Solo Flight II



547. Sonix



548. Space Harrier



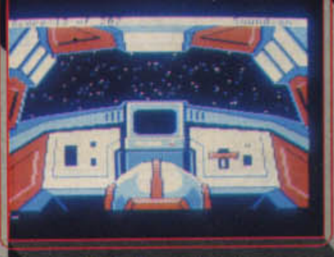
549. Space Max



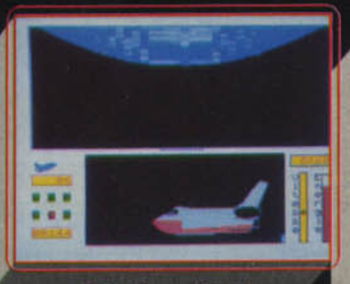
550. Space Pilot



551. Space Quest



552. Space Quest

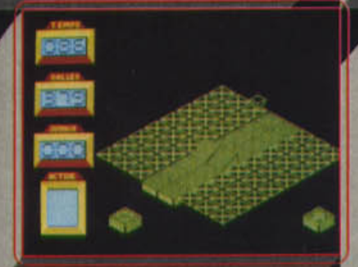

553. Space Shuttle


554. Speed King


555. Spellbreaker

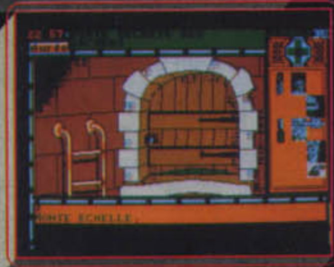


556. Spiderman


557. Spindizzy

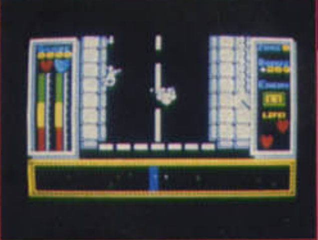

558. Splitting images


559. Squash

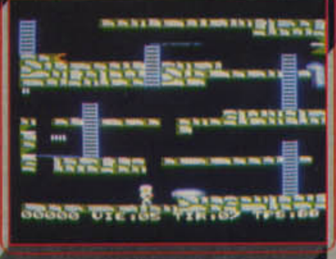

560. Sram II

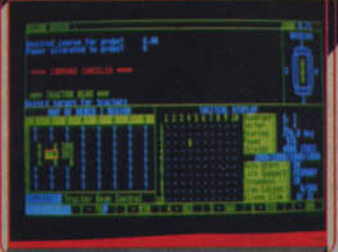

561. ST Karaté


562. ST Protector


563. Stainless Steel


564. Star Raiders II


565. Starboy


566. Starfleet I


567. Starglider



568. Starstrike II


569. Stifflips


570. Stone Zone

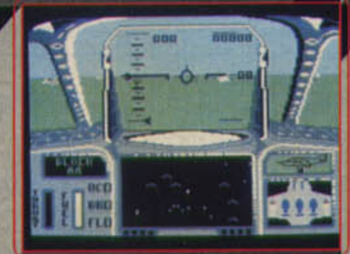

571. Street Hawk


572. Street Machine



573. Street Surfer


574. Strike Force Cobra


575. Strike Force Harrier



576. Strip Black Jack

720 logiciels au Tiltoscope

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ
529. SHORT CIRCUIT	Ocean	Amstrad CPC	Action/Stratégie	Disquette	★★★★	★★★★	★★	★★★★★
530. SHUFFLEBOARD	Action	Atari ST	Action	Disquette	★★★★	★★★	★	★★★★
531. SHUTTLE II	Microdeal	Atari ST	Simulation aérienne	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★★
532. SIEG IN AFRICA	Simulation Canada	Apple II	Wargame	Disquette	—	—	—	★★★
533. SIGMA 7	Durell	Commodore 64	Action/Adresse	K7	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★
534. SILENT SERVICE	Microprose	Amstrad CPC	Simulation sous-marine	K7 Disquette	★★★	—	★★★	★★★★
535. SILENT SERVICE	Microprose	Spectrum	Simulation sous-marine	K7	★★★★★	★★★	—	★★★
536. SILICON DREAMS	Rainbird	Atari ST	Aventure	Disquette	★★★	—	—	★★★
537. SILICON DREAMS	Rainbird	Spectrum	Aventure	K7	★★★	—	—	★★★★
538. SINBAD	Master Designer Software	Amiga	Aventure	Disquette	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
539. SITUER	FIL	Thomson MO 5, TO 7/70,NR	Géographie	K7 Disquette	—	—	—	★★★
540. SKATE ROCK	Bubble Bus	Commodore 64	Simulation	K7	★★★	★★★★	★★★	★★★★
541. SKY RUNNER	Cascade	Spectrum	Action	K7	★★★	★★★★	★★★	★★★★
542. SKYFOX	Electronic Arts	Atari 520 ST	Action	Disquette	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★
543. SOCCER	Nintendo	Nintendo	Football	Cartouche	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★
544. SOLITAIRE	RAM 78	Sinclair QL	Solitaire	K7	★	★	★	—
545. SOLO FLIGHT	Microprose	Atari XL, XE	Simulation spatiale	Disquette	★★★	★★★★	★★★★	★★★★
546. SOLO FLIGHT II	Microprose	PC et compatibles	Simulateur de vol	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
547. SONIX	Aegis	Amiga 500, 1000, 2000	Création musicale	Disquette	★★★★	—	★★★★★	★★
548. SPACE HARRIER	Elite	Commodore 64	Action	Disquette	★★★	★★★★	★★★	★★★★★
549. SPACE MAX	Final Frontier Software	PC	Simulation économique	Disquette	★★★	—	★	—
550. SPACE PILOT	King Soft	Atari ST	Action	Disquette	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★
551. SPACE QUEST	Sierra on Line	PC et compatibles	Aventure	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
552. SPACE QUEST	Sierra on Line	Atari ST	Aventure	Disquette	★★★	★★★★★	—	★★
553. SPACE SHUTTLE SIMULATOR	Loriciels	Thomson MO 5	Simulateur spatial	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★
554. SPEED KING	Mastertronic	Commodore 64	Course moto	K7	★★★	★★★★	★★★★★	★★★
555. SPELLBREAKER	Infocom	Apple II	Aventure	Disquette	—	—	—	★★★★★
556. SPIDERMAN	US Gold	Atari ST	Aventure	Disquette	★★★	★★★	—	★★★★★
557. SPINDIZZY	Loriciels Electric Dreams	Thomson MO 6, TO 8, TO 9, TO 9+	Jeu de boule	Disquette	★★★★	★★★★★	—	★★★★★
558. SPLITTING IMAGES	Domark	Spectrum	Action/Stratégie	K7	★★★★	—	★★	★★★★
559. SQUASH	New Generation Software	Spectrum	Squash	K7	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★
560. SRAM II	Ere Informatique	Amstrad CPC	Aventure	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★
561. ST KARATE	Paradox	Atari ST	Combat	Disquette	★★★★	★★★	★★★★	★★★★
562. ST PROTECTOR	Eidersoft	Atari ST	Action	Disquette	★★★	★★★	★★★★★	★★★★
563. STAINLESS STEEL	Mikro Gen	Spectrum	Action	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★
564. STAR RAIDERS II	Electric Dreams	Commodore 64	Action	Disquette	★★★	★★★★	★★★	★★★★
565. STARBOY	Gasoline	Amstrad CPC	Action/Echelle	K7	★★★★	★★	★★★	★★★
566. STARFLEET I	Cygnus	Atari 520 ST	Stratégie	Disquette	★★★	—	★★	★★★
567. STARGLIDER	Rainbird	Atari ST	Action/Guerre	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
568. STARSTRIKE II	Firebird	Amstrad CPC	Action	K7	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★
569. STIFFLIPS	Palace Software	Commodore 64	Aventure	K7	★★★★	—	★★★	★★★★★★
570. STONE ZONE	—	Amstrad CPC	Aventure/Action	Disquette	★★★★	★★	★★★	★★★★
571. STREET HAWK	Ablex	Amstrad CPC	Course moto	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
572. STREET MACHINE	Software Invasion	Amstrad CPC	Course automobile	K7	★★★★	★	★★★	★★★★
573. STREET SURFER	Mastertronic	Commodore 64	Action	K7	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★
574. STRIKE FORCE COBRA	Five Ways	Spectrum	Action Stratégie	K7	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
575. STRIKE FORCE HARRIER	Mirrorsoft	Commodore 64	Simulateur de vol	K7	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
576. STRIP BLACK JACK	Sansoft	Apple II	Strip-Poker	Disquette	★★★	—	—	★★

INTÉRÊT	PRIX	TILT	RUBRIQUE	NOTRE COMMENTAIRE
14	B	41	TUB	Ce logiciel propose deux missions distinctes. La première met en place une stratégie de jeu passionnante dans un contexte graphique réussi. La deuxième reste bien plus classique et apporte bien peu à l'ensemble. Un seul reproche, le bruitage (une musique qui n'apporte rien).
14	C	43	TUB	Ce jeu très peu connu en France s'apparente à la fois à la pétanque et au curling. Vous devrez lancer quatre poids pour les faire glisser sur une table cirée et les rapprocher le plus possible du bout sans tomber dans la rigole. Selon la position, vous devrez tirer ou pointer. Un jeu original.
15	C	45	TUB	Un bon simulateur de pilotage de la navette spatiale. Plusieurs phases dans une mission : choix des conditions climatiques, décollage, récupération d'un satellite et atterrissage. Complet et complexe.
8	F	41	CO	Il fallait le faire : un wargame simulant les campagnes d'Afrique du Nord sans aucun graphisme, aucune animation, aucun bruitage ! L'intérêt de l'ordinateur ? Sa puissance de calcul. Le reste est fourni sur papier, avec des jetons à découper représentant les unités. Un « wargame carton » aurait suffi.
16	A	40	TUB	Alliant progressivité de l'action et variété des situations, ce programme se révèle classique et assez original. Mais c'est la réalisation qui rallie tous les suffrages : graphismes somptueux, animation rapide et douce, bande sonore irréprochable. Bref, un très bon programme.
17	B	45	CO	La référence en matière de simulation sous-marine est rendue dans toute sa richesse sur CPC. La chasse aux convois japonais dans le Pacifique au cours de la dernière guerre mondiale perd une partie de ses couleurs.
16	B	42	CO	Cette superbe simulation de sous-marin de combat a été Tilt d'or 1986 sur ST. L'adaptation sur Spectrum est très réussie et les graphismes restent de très grande qualité. En revanche, le maniement du jeu est plus complexe du fait du grand nombre de touches à contrôler. Un excellent logiciel.
14	C	43	CO	Une aventure regroupant trois jeux : *Snowball*, dans lequel vous devrez secourir un vaisseau spatial en détresse, *Return to Eden* et *The Worm in Paradise*, qui constituent la suite et la fin de cette trilogie.
14	B	41	SOS	Ce jeu d'aventure de science-fiction se compose de trois parties pouvant se jouer de manière indépendante. Les scénarios de chaque aventure sont intéressants et les énigmes difficiles. Le système de score, intelligent, se base sur les difficultés surmontées. Mais les graphismes sont trop succincts.
18	D	43	SOS	*Les Mille et une Nuits* à l'écran. Parcourez le monde afin de délivrer le calife transformé en aigle, prisonnier des sorts du Prince Noir. Aventure graphique avec des phases d'action et un aspect wargame. L'univers prenant, et une finition technique impeccable s'allient ici.
9	A	37	KID	Apprendre les notions de latitude et de longitude, tel est le but de ce logiciel tout simple. un « cours » réduit à trois ou quatre définitions, quelques exemples vite avalés, deux exercices à répéter à volonté... et l'on part, sans s'attarder, vers d'autres horizons.
15	B	40	TUB	Dix parcours pour devenir le meilleur « skate » du quartier. La simulation est réaliste. Il faut monter et descendre des trottoirs, utiliser des tremplins et éviter piétons, voitures ou chiens errants... Un graphisme correct pour une mission difficile mais captivante et originale.
11	B	43	TUB	Votre mission sera de mettre à bas le gang de producteurs de drogue. Tour à tour en soucoupe ou en véhicule de surface, vous devrez localiser et détruire les ennemis en vous aidant des indications du radar. Des graphismes moyens, une animation rapide, un jeu assez banal...
16	D	39	CO	Vous êtes le pilote d'un jet et devez combattre l'invasion ennemie tout en protégeant votre base. La maniabilité exceptionnelle de votre appareil ainsi que votre ordinateur de bord vous y aident au long des 15 scénarios possibles dont deux pour votre entraînement. Graphisme en 3 D.
14	C	46	CO	Cette cartouche de simulation de football démontre que les performances de la console Nintendo valent largement celles des meilleurs micros 8 bits. Elle a cependant le défaut de n'être qu'une simulation de football. Certains aiment, d'autres détestent.
3	NC	43	CO	On dispose de quatre plateaux de complexité croissante, le second correspond à la disposition habituelle. Les graphismes, bien que se voulant en perspective, sont d'une grande pauvreté. De plus, le système d'entrée des coups par code est fastidieux. Un bien pauvre logiciel.
12	B	37	TUB	Le pilote et les commandes de l'avion restent similaires à la première version du logiciel (un pilote instructeur vous aide dans les premiers niveaux). Quant au graphisme, il est amélioré : le tableau de bord, tout en couleurs, clair et lisible, apporte un net « plus » au programme.
17	C	40	DOS	L'un des plus beaux simulateurs de vol qui utilise un mode de vue « extérieure » particulièrement séduisant. La deuxième version de ce programme propose en outre un mode « pédagogique » très utile. La mission consiste, quant à elle, à acheminer le courrier d'une ville à l'autre... Génial !
16	G	46	TP	Face aux excellentes qualités sonores de l'Amiga, *Sonix* a la partie facile. Le programme met en place deux options : recherche de son et écriture de partition. Associé à l'interface MIDI, le programme se transforme en séquenceur huit pistes. A noter, enfin, une notice claire et bien conçue.
14	B	40	TUB	Arcade 100 %, *Space Harrier* repousse les limites de la résistance physique. Tout d'abord en déroutant par sa rapidité de jeu, le programme finit par laisser place aux réflexes. Tirer, courir et sauter, trois conditions qui feront de vous le sauveur de la planète... Existe sur CPC.
15	E	45	TUB	Dans *Space Max*, il est question de stations orbitales, de missions spatiales et de navettes... et pourtant, ce logiciel n'est pas un simulateur de vol, mais un simulateur de gestion de projet de construction de station orbitale. Au menu, des écrans de tableur remplis de nombres astronomiques.
12	B	41	TUB	Un jeu d'arcade classique mais agréable. Vous devez détruire un maximum d'« aliens » en un certain laps de temps. Votre tenacité sera récompensée par l'accès au niveau supérieur. Le joystick est indispensable.
16	C	41	CO	*Space Quest* renoue avec les scénarios de science-fiction. Menacée d'extinction, la race humaine n'a qu'un recours : vous. Un jeu qui vous fera parcourir un espace galactique très étrange. Avec la carte EGA, les graphismes n'ont rien à envier à la version Atari. Existe sur Amiga.
17	F	40	TUB	A bord d'un vaisseau spatial, une petite colonie scientifique tente de mettre au point un générateur d'étoiles pour sauver le système planétaire de Ernon. Vous aurez à combattre contre les pirates de l'espace, les Sariens qui veulent s'emparer du vaisseau.
13	B	46	CHA	La partie utilise au mieux les capacités restreintes du MO 5. Résultat, une simulation graphiquement réussie, mais bien entendu moins captivante qu'*Orbiter* par exemple... Décollage automatique, vous allez repérer le satellite et jongler avec les trajectoires des différentes orbites. Intéressant !
14	B	42	CHA	Un très bon programme qui, s'il ne présente pas les meilleurs graphismes disponibles à ce jour sur ce type de simulation, se rattrape très largement par la simplicité et le réalisme de son maniement. Un seul reproche, il est impossible de jouer à deux... L'ambiance sera tout de même de la partie !
13	F	43	SOS	Dans ce monde basé sur la sorcellerie, la magie semble avoir perdu une grande partie de ses pouvoirs. Vous devrez en découvrir la cause et y remédier. Cette aventure textuelle est intéressante tant par la richesse du scénario que par la facilité des dialogues. Bon niveau.
13	C	41	CO	Beaucoup seront heureux de retrouver leur héros favori, « l'araignée », dans ce jeu d'aventure. Une ambiance pleine de malfrats excentriques. Un jeu plein de suspense avec des graphismes moyens et des animations simples.
14	B	39	CHA	La boule, toupie ou pyramide renversée, parcourt l'univers labyrinthique flottant dans l'espace. Elle croque les diamants qu'elle rencontre. Apprenez à la diriger, à lui faire grimper les murs, sauter les espaces, gagner des points, tout explorer. L'adaptation réussie d'un classique difficile et attrayant.
13	B	41	TUB	Vous allez tenter de reconstituer un puzzle représentant un personnage célèbre. Mais au milieu des pièces vont se glisser différents éléments étrangers et parfois dangereux dont il faudra vous débarrasser à l'aide de « portes ». Un jeu tout à fait original, servi par des graphismes de qualité.
14	B	38	CHA	Cette simulation de squash risque de vous mettre à rude épreuve. Les règles sont respectées et les commandes réagissent vite et bien. L'ordinateur est un partenaire particulièrement entraîné. Le graphisme et l'animation sont précis et les points sont annoncés à haute voix par l'arbitre. Excellent.
15	B	40	SOS	Suite d'un jeu d'aventure à succès, *Sram II* jouit d'une réalisation de grande classe et d'excellents dialogues. Cependant, il apparaît moins réussi que son prédécesseur car des anachronismes brisent la poésie de l'ensemble.
11	C	39	DOS	Référence en la matière dès sa sortie, ce programme propose des graphismes de qualité mais une animation moyenne pour un ST. Certes, il est de loin supérieur à ses homologues sur C 64 et autres mais il fait bien pâle figure face à *Karaté Kid Part II*.
10	C	38	CO	Aux commandes de votre vaisseau ultra-moderne, vous tenterez de sauver les malheureux rescapés toujours en butte aux attaques ennemies. Ces derniers vont bien sûr tout tenter pour vous en empêcher. Un jeu au thème trop classique mais soutenu par un excellent fond sonore.
12	B	37	CO	Notre héros va tenter d'arrêter l'infâme docteur Vardos avant qu'il ne parvienne à ses fins : conquérir la Terre. Tour à tour à pied, en voiture, ou en avion, c'est au milieu de mille périls qu'il vous faudra tracer votre chemin. Un bon jeu d'action, bien réalisé et suffisamment varié pour ne pas lasser.
12	B	44	TUB	Ce combat spatial s'appuie sur un graphisme de qualité. La stratégie : choisir diverses armes ou terrains d'action ; décor 3D pour la lutte dans l'espace, scrolling captivant pour le tir rase-mottes. Un seul et éternel reproche, le scénario de la mission est trop classique pour ne pas lasser !
10	A	39	CO	Ce logiciel d'action met en place un décor des plus classiques. Echelles, plates-formes, il suffit de manier le joystick avec précision pour vaincre le sort. Dommage cependant que l'animation du personnage soit si lente. L'intérêt y perd beaucoup...
13	C	41	CO	Un logiciel qui ressemble beaucoup à *Star Trek*. L'univers est bien conçu et le vaisseau vraiment sophistiqué. Le programme garde une trace de votre évolution depuis votre entrée dans la flotte spatiale en tant que cadet.
15	C	38	TUB	Scénario classique mais réalisation exemplaire, ce programme a été un peu rapidement oublié. Et pourtant, quel choc ! Des graphismes fil de fer, une animation rapide et douce, des bruitages avec musique digitalisée sont au menu. Bref, un jeu à redécouvrir... Existe sur CPC et Spectrum.
16	B	37	TUB	La planète Alpha III sera votre première cible... Décors 3D superbes, l'animation du jeu permet de slalomer dans l'univers et de détruire l'assaillant. Récupération d'énergie en plein vol, choix des destinations, l'action s'agrémente de nombreuses stratégies et techniques de combat.
14	B	45	TUB	Trois personnages caricaturaux de l'empire britannique combattent le vil comte Caméléon dans un jeu d'aventure original et satirique. La difficulté du jeu est adoucie par la gestion au joystick et l'humour de l'ensemble. Les combats à l'arc sont très savoureux. Jeu et notice sont traduits.
14	B	37	TUB	Vous vous trouvez dans les mines du mont Karaz. Mines de diamants mais aussi source de problèmes en tout genre. Il faut creuser des galeries, éviter les monstres qui vous poursuivent à travers des labyrinthes. Le jeu compte cinquante salles et propose trois niveaux. Ruses à gogo.
13	B	37	TUB	Adaptées d'une série télévisée américaine, les aventures de ce « motard vengeur » vous invitent à piloter le bolide sur une route rectiligne. Tir à gogo, sauts acrobatiques. Faire preuve de réflexe et de sang-froid. L'animation est séduisante, bien plus que le scénario en tout cas...
10	B	37	TUB	La vue aérienne de ce jeu met en place un paysage superbe. Votre voiture répond bien aux commandes, dérape et crache de l'huile tout à loisir... Mais que dire de l'animation saccadée du scrolling ? Pour une épreuve fort bien conçue, la majeure difficulté consiste à résister au mal de tête.
13	A	40	TUB	Le surfeur des rues fait de la planche à roulettes sur route. Il attrape les sacs vides qui traînent sur les talus et carbure au Coca-Cola. Pas excitant ? Mhh ! J'oubliais que le rythme est d'enfer, la musique bien coordonnée à l'action, l'ensemble se joue avec plaisir ; le contrôle du personnage est parfait.
13	B	38	TUB	Contrôlant une équipe composée de quatre personnages, vous devrez retrouver les savants kidnappés. Mais, outre les robots qui gardent le domaine, vous devrez résoudre bien d'autres difficultés (en particulier certaines portes rebelles). Un bon jeu de stratégie et d'action, assez difficile.
15	B	37	TUB	Simulateur de combat aérien. Vous voici aux commandes d'un appareil à décollage vertical. Qu'il s'agisse de détruire les bases terrestres ennemies ou de poursuivre des chasseurs, le réalisme des décors et la précision du maniement de votre jet sont captivants. La difficulté varie selon les niveaux.
6	B	44	DOS	Un strip-poker sans grand intérêt, qui pèche par simplisme. Il est trop facile de gagner votre adversaire, une jeune femme généreusement dotée par la nature.



577. Strip-poker

578. Strip-poker

579. Strip-poker

580. Stryfe

581. Studio



582. Sub Battle Simulator



583. Sundog



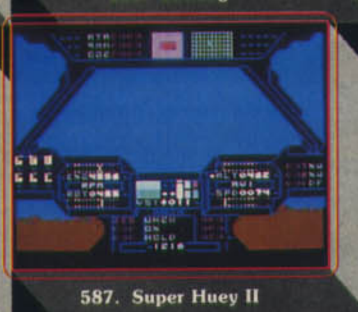
584. Super Cycle



585. Super Cycle



586. Super Huey



587. Super Huey II



588. Super Mario Bros



589. Super Rambo Special



590. Super Sabre



591. Super Star Ping-Pong



592. Super Tennis



593. Super Tennis



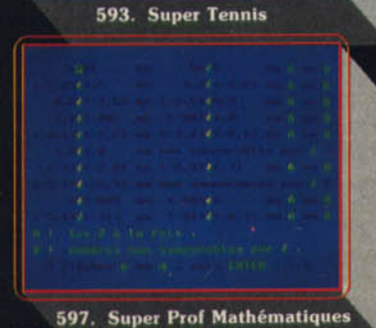
594. Super Zaxxon



595. Superbase ST



596. Superstar Pipo



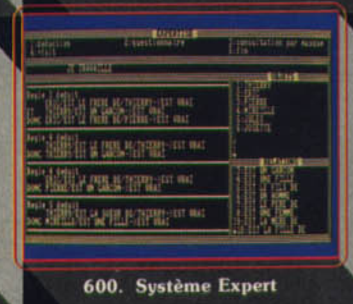
597. Super Prof Mathématiques



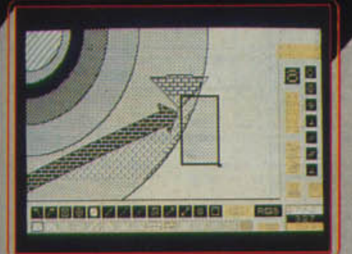
598. Swooper

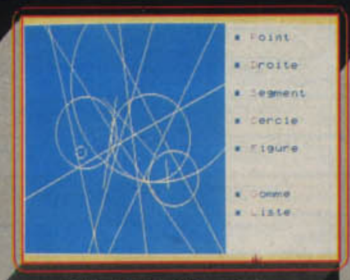


599. Syndrome (Le)



600. Système Expert


601. Table à dessin



602. Tablo Géométrique



603. Tag Team Wrestling



604. Taï-Pan


605. Tarzan


606. Tarzan



607. Tass Time in Tonetown



608. Tass Time in Tonetown


609. Tee-Up


610. Tempest


611. Tempest

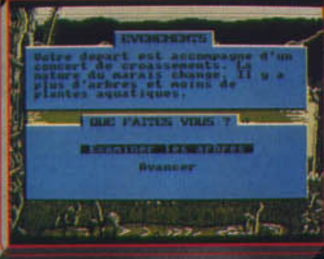


612. Temple de Quauhtli


613. Templiers d'Orven



614. Temps d'une histoire



615. Ténèbres


616. Tennis


617. Tennis


618. Tensions



619. Ten th Frame

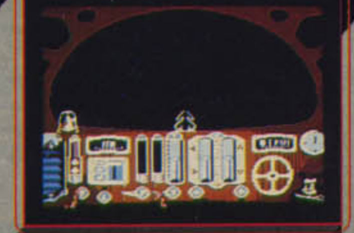


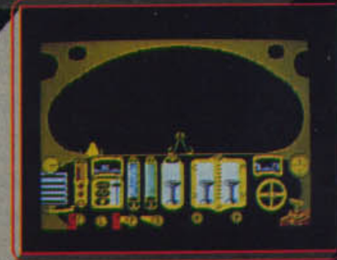
620. Ten th Frame



621. Terra Cresta


622. Terres-Mers


623. Terror of the Deep


624. Terror of the Deep

720 logiciels au Tiltoscope

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ
577. STRIP-POKER	Artworx	Apple II	Strip-poker	Disquette	***	—	—	***
578. STRIP-POKER	Artworx	Commodore 64	Strip-poker	K7	***	—	—	***
579. STRIP-POKER	Core	Amstrad CPC	Strip-poker	Disquette	**	—	—	*
580. STRYFE	Ere Informatique	CPC	Action	Disquette	*****	******	*****	*****
581. STUDIO	FIL	Thomson TO7/70, TO8, TO9, TO9+	Création/Animation	Cartouche	****	******	—	***
582. SUB BATTLE SIMULATOR	Epyx	Apple Mac	Simulateur	Disquette	*****	****	***	****
583. SUNDOG	FTL	Atari ST	Simulation spatiale	Disquette	*****	*****	**	*****
584. SUPER CYCLE	Epyx	Atari 520 ST	Course moto	Disquette	****	****	***	***
585. SUPER CYCLE	Epyx	Atari ST	Course moto	Disquette	*****	*****	*****	*****
586. SUPER HUEY	Cosmi	Atari 520 ST	Simulation hélicoptère	Disquette	*****	*****	*****	****
587. SUPER HUEY II	US Gold	Commodore 64	Simulation hélicoptère	Disquette	****	****	*****	*****
588. SUPER MARIO BROS	Nintendo	Console Nintendo	Action	Cartouche	****	*****	****	****
589. SUPER RAMBO SPECIAL	Pack in Video	MSX II	Action/Guerre	Cartouche	***	****	*****	*****
590. SUPER SABRE	Sprites	Spectrum	Simulateur de vol	K7	****	**	**	***
591. SUPER STAR PING-PONG	US Gold	Commodore 64	Ping-pong	K7	*****	*****	****	****
592. SUPER TENNIS	FIL	PC et compatibles	Tennis	Disquette	***	***	**	***
593. SUPER TENNIS	FIL	ST	Simulation sportive	Disquette	***	***	***	*****
594. SUPER ZAXXON	US Gold	Commodore 64	Action	K7	****	****	***	****
595. SUPERBASE ST	Micro Application	Atari ST	Base de données	Disquette	*****	—	—	***
596. SUPERSTAR PIPO	Humbug Soft	Commodore 64	Fiction interactive	Cartouche	**	*	*	******
597. SUPER PROF MATHEMATIQUES	Opa Logiciels	Amstrad CPC	Maths	K7 Disquette	—	—	—	****
598. SWOOPER	Robtek	Amiga 500, 1000, 2000	Action	Disquette	****	****	****	*****
599. SYNDROME (LE)	Cobra Soft	CPC	Action	K7	*****	*****	****	*****
600. SYSTEME EXPERT	Loriciels	Amstrad CPC	Système expert	Disquette	—	—	—	***
601. TABLE A DESSIN	Cobra Soft	Thomson TO9, TO9+	Création graphique	Disquette	***	—	—	—
602. TABLO GEOMETRIQUE	FIL	Thomson MO5, TO7/70	Géométrie	K7	—	—	—	—
603. TAG TEAM WRESTLING - KARATE CHAMP	US Gold	Commodore 64	Sport de combat	Disquette	***	****	***	****
604. TAI-PAN	Ocean	Atari ST	Aventure/Action	Disquette	***	**	**	****
605. TARZAN	Martech	Spectrum	Action	K7	****	****	***	****
606. TARZAN	Palace Software	Commodore 64	Aventure/Action	K7	***	****	****	*****
607. TASS TIME IN TONETOWN	Activision	Apple Mac	Aventure	Disquette	*****	—	****	*****
608. TASS TIME IN TONETOWN	Activision	PC et compatibles	Aventure	Disquette	*****	—	****	***
609. TEE-UP	Anco Software	Atari ST	Golf	Disquette	***	—	**	***
610. TEMPEST	Electric Dreams	Amstrad CPC	Action spatiale	K7 Disquette	****	*****	****	*****
611. TEMPEST	Electric Dreams	Spectrum	Action	K7	***	****	**	****
612. TEMPLE DE QUAUHTLI (LE)	Loriciels	Thomson TO9	Aventure/Action	Disquette	****	****	***	****
613. TEMPLIERS D'ORVEN (LES)	Loriciels	Amstrad CPC	Aventure/rôle	Disquette	****	—	—	****
614. TEMPS D'UNE HISTOIRE (LE)	Infogrames	Thomson MO5, MO6, TO7, TO7/70, TO8	Français	K7 Disquette	****	—	—	****
615. TENEBRES	Rainbow	Amstrad CPC	Aventure interactive	Disquette	**	—	—	***
616. TENNIS	Exelvision	Exelvision 100, Exeltel	Tennis	Cartouche	****	****	*****	****
617. TENNIS	Konami	MSX	Tennis	Cartouche	***	***	***	****
618. TENSIONS	Ere Informatique	Amstrad CPC	Strip-poker	Disquette	****	****	****	****
619. TEN TH FRAME	Access Software	Commodore 64	Bowling	Disquette	****	****	****	***
620. TEN TH FRAME	Access Software	ST	Simulation sportive	Disquette	*****	*****	******	****
621. TERRA CRESTA	Imagine	Spectrum	Action	K7	****	*****	***	****
622. TERRES-MERS	Edil-Belin	Thomson MO5, TO7/70	Géographie	K7	***	—	—	***
623. TERROR OF THE DEEP	Mirrorsoft	Commodore 64	Simulation sous-marine	K7	****	****	****	*****
624. TERROR OF THE DEEP	Mirrorsoft	Spectrum	Combat sous-marin	K7	***	***	**/	****

INTÉRÊT	PRIX	TILT	RUBRIQUE	NOTRE COMMENTAIRE
10	B	44	DOS	Artworx a mis au point un des rares logiciels de strip-poker qui puissent mériter une mention. Vous risquerez de vous retrouver dans le plus simple appareil en cas de mauvais jeu. Le bluff paye, mais pas systématiquement. Hélas, l'écran des Apple...
10	B	44	DOS	Le strip-poker de Artworx est un des rares logiciels d'un genre pourtant bien représenté à mériter une mention. Vous êtes sommés de vous déshabiller, en cas de mauvais jeu, et le bluff paye. Attention, pas à tous les coups! L'écran des C 64 n'est pas le support le mieux adapté.
3	B	44	DOS	Un strip-poker inintéressant au possible puisque vous ne risquez rien en jouant mal. Un petit personnage se déshabillera donc certainement. Pas de suspense ni de stratégie.
14	B	42	TUB	Parviendrez-vous à défaire les sauvages hordes du grand démon Morvelinh. Un bon jeu d'arcade aux décors et aux personnages variés. Les animations et l'environnement musical sont particulièrement soignés.
17	E	37	TP	Comment créer facilement des dessins animés. Le logiciel, simple à utiliser, est remarquablement présenté avec des explications claires et en français. Vous réaliserez de petits films d'animation en suivant la technique des créateurs de dessins animés. Peut se combiner avec *Colorpaint*.
15	F	44	TUB	Ordinateur sérieux le Mac? Certes, mais ce n'est pas une raison pour l'empêcher de jouer! Et cette simulation de sous-marin le prouve. De très bonne qualité, elle contient même un bruitage des plus réalistes. Bref, c'est un modèle du genre. Bons dialogues.
16	D	42	DOS	Malgré son ancienneté, ce programme n'a pas pris une seule ride. Aux commandes d'un vaisseau spatial perfectionné, vous recherchez une colonie religieuse que vous avez pour mission de ravitailler. Votre activité commerciale se déroule dans les villes au gré de vos rencontres.
13	C	41	CO	Laissez-vous entraîner dans cette course à moto. Les décors sont variés et la représentation en 3 D bien rendue. Chaque niveau vous apportera son content de surprise, depuis le tracé sinueux, jusqu'au trou dans la chaussée, en passant par les flaques d'huile. Le bruitage est quelconque.
16	B	42	CHA	Si l'on oublie le fait qu'il est ici impossible de jouer à deux, *Super Cycle* est assurément la meilleure simulation de moto actuellement disponible. Le contexte graphique est excellent et l'animation ne laisse aucune place à la chance. Dernier atout : la difficulté des courses est très progressive.
16	D	40	DOS	Une simulation de vol sur un hélicoptère ultra-moderne, avec plusieurs options de jeu : combat, sauvetage, exploration et même une leçon de pilotage. Panneau de contrôle plus que complet. Le graphisme en 3 D et en « lignes pleines » en fait un simulateur très agréable d'utilisation.
15	B	42	TUB	Un des trop rares simulateurs de vol en hélicoptère. Cette mission est bien supérieure à celle de *Super Huey I*. Si le graphisme terrestre est parfois monotone, les engins ennemis sont très réalistes. Un combat difficile et bien conçu, tant au niveau des bruitages que de l'animation.
15	C	46	CO	Votre but : sauver une princesse prisonnière. Une cartouche qui montre parfaitement de quoi est capable la console Nintendo. Et, dans le cas présent, il s'agit presque du meilleur.
12	n.c.	46	TUB	Inspiré de *Commando* et compagnie, ce programme en décevra beaucoup. La réalisation est, en effet, d'un niveau contestable pour un MSX II : graphismes stylisés, projectiles trop petits, etc. Seule la bande sonore s'avère convaincante. Décidément, les jeux sur MSX sont bien décevants!
7	B	40	DOS	Aux commandes d'un avion de chasse, vous devrez poursuivre et détruire les avions ennemis localisés sur votre radar. Ce logiciel est doté de graphismes corrects mais la simulation n'est pas très fidèle et les commandes réagissent trop lentement. On regrettera l'absence de toute documentation.
14	B	37	CO	Une table, deux raquettes et de bons moments en perspective. Un programme souple et paramétrable qui se révèle parfaitement réalisé. La simulation est efficace, servie par un graphisme de qualité et une bonne animation.
8	B	46	CO	Malgré tous leurs efforts, les programmeurs de ce jeu ont manifestement eu beaucoup de mal à tirer parti des performances du PC. Il est vrai que ces machines ne sont pas exactement l'équivalent d'une Sega ou d'une Nintendo. Reste donc un programme médiocre, lent et très laid.
10	C	39	TUB	Il est dommage que le programme soit en moyenne résolution, ne disposant ainsi que de quatre couleurs. Les possiblités sonores sont, elles aussi, mal exploitées. Cependant, la version monochrome rattrape en grande partie ces insuffisances. Peut se jouer à deux, ou contre l'ordinateur.
13	B	38	DOS	Faut-il présenter un tel programme? Suite de *Zaxxon*, vous repartez à la conquête d'un scrolling continu. Le contexte graphique du jeu est correct et, si l'on oublie un moment le manque d'originalité du scénario, on peut tout à loisir passer de longues et plaisantes heures de lutte.
17	F	44	TJ	Une gestion de fichiers évoluée acceptant de gérer des images. N'espérez pas placer 16 millions d'enregistrements et 999 index par fichier et créer des milliers de fichiers : le logiciel y arrive sans peine mais les 20 MO d'un Méga ST seront saturés depuis longtemps. Doc bien faite en français!
5	F	2	TUB	Jeu remarquable par son extrême difficulté, il ne ressemble à aucun des logiciels testés dans ce numéro. Notre équipe cherche toujours à élucider son mystère. Il serait utile en fin de bouclage...
9	B/C	43	KID	Un vaste programme : les mathématiques du CM1 à la 5ᵉ. Des fractions aux pourcentages en passant par les nombres premiers, on y trouve tout, excepté la géométrie. Un logiciel très fourni, très scolaire, pas très bien présenté... Pas de quoi rire, quoi!
14	B	46	TUB	Deux missions au programme de ce classique jeu d'action : destruction « Space Invaders » et slalom au milieu d'une pluie de météorites. *Swooper* profite d'un contexte graphique et sonore intéressant. Il ne lui manque que l'originalité... Les amateurs du genre apprécieront!
14	A	42	TUB	Un jeu avec un bon graphisme 3 D, où vous devez réussir à stabiliser un réacteur nucléaire fou. Un scénario complexe et prenant. Un graphisme et une animation de bonne qualité, ce qui n'est pas le cas du bruitage.
15	D	43	TP	Petit système expert, prêt à l'emploi si vous y entrez les faits et les règles du domaine cher à votre cœur. Fait pour être disséqué, malmené, modifié, ce programme vous apprend tout ou presque sur les systèmes experts. En Basic et sur CPC, il est destiné à l'initiation et non au diagnostic.
9	n.c.	44	TUB	Les coordonnées autorisent le repérage des points au pixel près. Tracé de lignes, courbes, flèches, remplissage de figures par des trames : les principales fonctions du dessin technique sont là. Mais la rigidité de l'ensemble et le contrôle approximatif du curseur par la souris se révèlent gênants.
8	B	40	KID	Destiné, en principe, à faciliter le tracé des figures géométriques délicates à réaliser au tableau. Que les allergiques à la craie ne se réjouissent pas trop vite : le logiciel est d'un emploi plutôt fastidieux, beaucoup moins commode qu'avec un transparent, en tout cas.
13	B	44	TUB	Deux programmes au programme : deux combats classiques, catch et karaté, servis par une animation et une vitalité convaincantes. Un seul reproche : les personnages sont trop petits à l'écran pour qu'il soit possible de bénéficier de toutes les parades et attaques disponibles.
12	B	47	SOS	Devenir Taï-Pan, c'est acquérir la fortune en tant qu'habile commerçant... La stratégie est ici complexe : choix d'un équipage et d'un bateau, achat et vente de marchandises, il faudra en outre cotôyer les pirates ou forces de l'ordre. Le contexte graphique et sonore de la mission est faible.
13	B	40	CO	Pour délivrer Jane, notre héros devra récupérer les sept pierres arc-en-ciel. Il lui faudra affronter fosses et sables mouvants, lions féroces et serpents subtils, flèches empoisonnées et balles. Et dire qu'il ne dispose que de trois jours. Quelques objets trouvés lui seront d'un grand secours.
12	B	39	TUB	« Tarzan vouloir retrouver les 7 diamants et délivrer lady Greystoke. » Au cœur de l'enfer vert, vous affrontez les javelots empoisonnés, les sables mouvants, la faune locale et l'horloge, votre premier ennemi. Un bon jeu d'aventure/action agrémenté de jolis graphismes, mais peu original.
15	C	43	CO	Une aventure loufoque et divertissante remarquablement gérée par icônes. Partez à la recherche de votre grand-père égaré dans un univers fantastique peuplé de chiens journalistes, de rockers fous et de caïmans cruels. Il faut savoir s'adapter pour devenir un « ultra plus chic citoyen ».
16	C	41	CO	Une très bonne adaptation de cette aventure délirante et loufoque qui existait sur Amiga. Drôle et originale, elle se distingue par une gestion rapide et simple des actions. A l'aide d'un curseur à l'écran, vous validez l'objet à prendre ou votre interlocuteur. Téléportez-vous vite à Tonetown!
10	C	39	TUB	Ce parcours de golf possède la particularité d'être redéfinissable. Le choix des clubs est vaste et les effets de swing autorisés. Mais le mode de jeu est assez fastidieux et le graphisme quelconque. Un logiciel aux potentialités correctes mais qui reste loin derrière les ténors.
16	B	38	TUB	Etonnant, ce jeu de bataille spatiale ne représente pas d'infâmes envahisseurs que vous devez détruire. Symbolisme des graphismes donc. Mais aussi perfection de la réalisation : graphismes sobres, animation ultra-rapide et bruitage corrects sont au rendez-vous. A voir absolument!
14	A	42	CO	Parcourant le pourtour d'une figure géométrique, vous empêcherez de nombreux cubes de parvenir jusqu'à vous. Ce jeu simple pour ses graphismes et son action demande pourtant une attention de tous les instants. Les bruitages de cette version sont moins convaincants que ceux de l'Amstrad.
11	B	37	SOS	Suite du célébrissime *L'Aigle d'or*, ce programme vous propose d'aller en Amazonie afin de retrouver une statue. Changement dans la continuité, ce logiciel possède une réalisation de bon niveau et un scénario correct. Cela le promet-il à un brillant avenir? Non!
14	B	42	SOS	Un jeu de rôle classique : constituez votre équipe et partez à l'aventure... Dans un contexte graphique éloquent, le savoir va apparaître au fur et à mesure que vous mènerez le combat. Il faudra ainsi sans cesse revenir au temple ou à l'auberge pour concrétiser cette évolution. Un bon jeu de rôle.
17	C/B	42	KID	Un logiciel de création littéraire destiné à stimuler l'imagination. Pour cela, des images symboliques des cinq éléments : l'eau, le feu, l'air, la pierre, la terre. A chacune d'entre d'elles correspondent des aides de conteurs ou de poètes. Une excellente idée malgré la difficulté de certaines formules.
10	B	41	TUB	Ce logiciel d'aventure/rôle possède un maniement fort simple. A chaque étape, l'ordinateur vous propose de choisir entre deux actions. La stratégie fait malheureusement défaut au programme. Il s'agit plus ici de chance que de réflexion. La simplicité du jeu séduira quand même les plus jeunes.
14	E	38	CHA	Poussant le réalisme jusqu'à simuler l'arbitre, ce programme a créé l'événement lors de sa présentation, au Sicob en 1986. Malgré son âge, il reste fortement actuel. Notez qu'il est proposé un téléchargement par le serveur d'Exelvision.
8	C	38	CHA	Cette simulation de tennis possède bien des défauts : graphismes trop simples, gestion du joueur complexe, etc. En outre, l'animation imprécise et peu agréable est une entrave à la qualité du jeu. Bref, rien de bien attrayant. Dommage!
12	B	37	TUB	Et un strip-poker de plus! Aspect poker, le jeu est plutôt original, avec des personnages animés, des adversaires coriaces, un bruitage au point et une notice en français. La partie strip est grotesque...
13	C	41	TUB	Un très bon logiciel de bowling où le graphisme, simple mais soigné, et le bruitage réaliste rendent bien l'esprit du jeu. Les parties peuvent se jouer à plusieurs et comprennent trois niveaux de difficulté dont un très simplifié. Quant à l'animation, elle est d'un très honnête niveau.
17	D	42	TUB	La Rolls des jeux de bowling sur ordinateur. L'environnement sonore a été particulièrement soigné : les bruits de roulement, la chute des quilles. Le graphisme ainsi que l'animation sont excellents.
8	B	43	CO	A bord de votre avion de combat, vous allez survoler la surface de la planète et détruire les installations ennemies protégées par nombre de défenses. Si l'animation est excellente et les décors corrects, le jeu en lui-même se limite à tirer sur tout ce qui bouge. A réserver donc aux fous de la gâchette.
11	B	40	KID	Distinguer un cap d'une pointe, une presqu'île d'une péninsule, un delta d'un estuaire... tel est l'objet de ce vaste questionnaire de termes géographiques. Quelques cartes illustrent l'ensemble, mais les questions répétitives, sans grande imagination, conduisent vite à l'ennui.
16	B	41	TUB	Combat sous-marin dans les eaux du Loch-Ness. Ce logiciel brille par la complexité de son maniement. Une bonne représentation graphique, un scénario original et un bruitage d'ambiance, de quoi motiver les vaillants explorateurs. Seule une parfaite concentration vous permettra de vaincre!
14	B	44	CO	Aux commandes d'une cloche plongeante très sophistiquée, vous allez parcourir les eaux du Loch-Ness et rechercher les cristaux maudits. Le pilotage de l'appareil est très complet. En revanche, les couleurs employées sont ternes et les bruitages simplifiés. Un bon logiciel cependant.

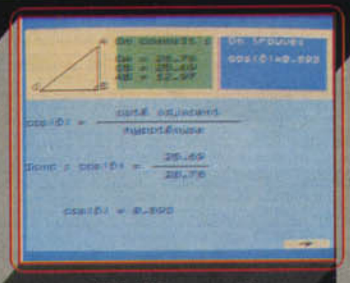
720 logiciels au Tiltoscope

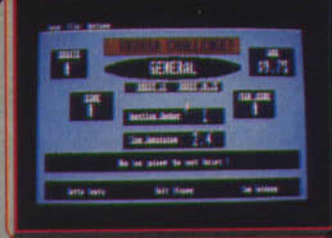


625. Terror of Trantoss
626. Thaï Boxing
627. Thaï Boxing
628. Thanatos
629. Thanatos
630. Thetis
631. Thing Bounces Back
632. Thrust II
633. Tiger Mission
634. Time Bandit
635. TNT
636. TNT
637. Toadrunner
638. Tomahawk
639. Tomahawk
640. Tonic Tile
641. Top Gun
642. Tracker
643. Trailblazer
644. Trailblazer
645. Trailblazer
646. Trailblazer
647. Trailblazer
648. Treasure Island


649. Trésor des Baskerville


650. Trésor des rats d'égouts


651. Trigonometrix


652. Trivia Challenge 1


653. Trivial Pursuit


654. Troll


655. 3D Studio


656. TT Racer


657. Tubaruba



658. Tuer n'est pas jouer



659. Tuer n'est pas jouer



660. Tuer n'est pas jouer


661. Tujad


662. Turbo GT


663. Twin Bee


664. Twister


665. Two on Two


666. Typhoon


667. Uchimata


668. UFO


669. Ultima II


670. Ultima III

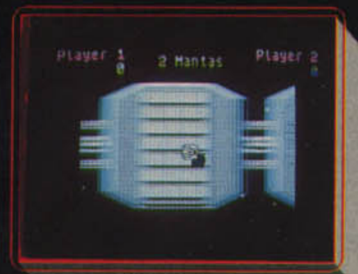

671. Unbelievable Ultimate


672. Urban Champion

720 logiciels au Tiltoscope

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ
625. TERROR OF TRANTOSS	Ariolasoft	Spectrum	Aventure	K7	★★★★	—	—	★★★★
626. THAI BOXING	Anco Software	Commodore 64	Boxe thaïlandaise	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★★
627. THAI BOXING	King Soft	Atari ST	Action	Disquette	★★★★	★★★	★★★	★★★★
628. THANATOS	Durell	Amstrad CPC	Aventure/Action	Disquette	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
629. THANATOS	Durell	Spectrum	Action	K7	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
630. THETIS	Réseau Planétaire	Apple II	Création Jeu d'aventure	Disquette	★★★★	—	—	★★★
631. THING BOUNCES BACK	Gremlin Graphics	Spectrum	Action/Stratégie	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
632. THRUST II	Firebird	Amstrad CPC	Action/Inertie	K7	★★★	★★★★	★★	★★★★★
633. TIGER MISSION	Kele Line	Commodore 64	Action	K7	★★★	★★	★★★	★★★★★
634. TIME BANDIT	Microdeal	Atari 520 ST	Aventure	Disquette	★★★★★	★★★	★★★	★★★★
635. TNT	Infogrames	Thomson TO	Action/Guerre	Disquette	★★	★★★★	★	★★★★
636. TNT	Infogrames	MSX II	Action/Guerre	Disquette	★★★★★	★★	★★★	★★★★★
637. TOADRUNNER	Ariolasoft	Spectrum	Aventure/Action	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★
638. TOMAHAWK	Digital Integration	Amstrad PCW	Simulation hélicoptère	Disquette	★★★	★★★	★	★★★★★
639. TOMAHAWK	Digital Integration	Spectrum	Simulation hélicoptère	K7	★★★	★★★	★★	★★★★
640. TONIC TILE	D3M	Atari ST	Action casse-briques	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
641. TOP GUN	Ocean	Amstrad CPC	Combat aérien	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★
642. TRACKER	Rainbird	Commodore 64	Action/Stratégie	K7	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★
643. TRAILBLAZER	Gremlin Graphics	Atari ST	Action	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
644. TRAILBLAZER	Gremlin Graphics	Amstrad CPC 464, 664	Action/Adresse	Disquette	★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★★
645. TRAILBLAZER	Gremlin Graphics	Commodore 64	Action/Adresse	Disquette	★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★★
646. TRAILBLAZER	Gremlin Graphics	Spectrum	Action	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
647. TRAILBLAZER	Gremlin Graphics	Atari XL, XE	Arcade	Disquette	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
648. TREASURE ISLAND	Windham Classics	Atari 520 ST	Aventure	Disquette	★★★	—	—	★★★★
649. TRESOR DES BASKERVILLE (LE)	Chip Software	Thomson TO 8, TO 9	Aventure	Disquette	★★★	—	★	★★★★
650. TRESOR DES RATS D'EGOUTS (LE)	Cedic-Nathan	Thomson TO 8, TO 9 NR	Anglais	Disquette	★★★★	—	—	★★★★
651. TRIGONOMETRIX	Edil-Belin	Thomson MO 5, TO 7/70 NR	Mathématiques	K7 Disquette	—	—	—	★★★★
652. TRIVIA CHALLENGE 1	Microdeal	Atari ST	Culture générale	Disquette	★★	—	—	★★★★
653. TRIVIAL PURSUIT	Domark	Amstrad CPC	Jeu de société	Disquette	★★★	—	★★★★	★★★
654. TROLL	Pyramide	Sinclair QL	Aventure/Création jeu	K7	★★★	—	—	★★★
655. 3D STUDIO	Cobra Soft	Amstrad CPC	Aide à la programmation	Disquette	★★★★	★★★★	—	★★★
656. TT RACER	Digital Integration	Spectrum	Course moto	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
657. TUBARUBA	Firebird	Spectrum	Action	K7	★★★	★★★	★★★	★★★
658. TUER N'EST PAS JOUER	Domark	Amstrad CPC	Action	K7 Disquette	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★★
659. TUER N'EST PAS JOUER	Domark	MSX	Action	K7 Disquette	★★★	★★★★★	★★★	★★★★★★
660. TUER N'EST PAS JOUER	Domark	PC et compatibles	Action	Disquette	★★★★★	★★★★★	—	★★★★★★
661. TUJAD	Ariolasoft	Spectrum	Action	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
662. TURBO GT	Gasoline Software	Atari 520 ST	Course auto	Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
663. TWIN BEE	Konami	MSX I	Action	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★
664. TWISTER	System 3	Spectrum	Action	K7	★★★★★	★★★	★★★	★★★★
665. TWO ON TWO	Gamestar-Activision	Atari ST	Simulation sportive	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
666. TYPHOON	Gremlin Graphics	Atari ST	Action	Disquette	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★
667. UCHIMATA	Martech	Commodore 64	Simulation de judo	Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★
668. UFO	Firebird	Commodore 64	Action	K7	★★★★	★★★	★★	★★★
669. ULTIMA II	Lord British	Atari ST	Jeu de rôle	Disquette	★	★	—	★★★★
670. ULTIMA III	Origin System	Atari ST	Jeu de rôle	K7	★★★★	★★★	★★★★	★★★★★
671. UNBELIEVABLE ULTIMATE	Master Games	Amstrad CPC	Action/Aventure	K7	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★
672. URBAN CHAMPION	Nintendo	Console Nintendo	Combat	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★

INTÉRÊT	PRIX	TILT	RUBRIQUE	NOTRE COMMENTAIRE
14	B	37	SOS	Lobo le bûcheron et son frère Scarn vont se mettre en quête pour tenter de détruire l'or, source de pouvoir du démon Trantoss. Ce bon jeu d'aventure est doté de graphismes de bonne facture mais un peu petits. Le dialogue est facilité par la richesse du vocabulaire et la puissance de l'analyseur.
14	B	39	DOS	Ce simulateur d'arts martiaux fait appel à l'un des plus violents sports de combat. Dans un graphisme soigné, l'animation reste cependant assez confuse. Difficile alors d'apprécier la portée des coups avant de longues heures de combat. Le logiciel est maintenant disponible sur Amstrad.
12	B	41	TUB	Le sempiternel karaté est ici remplacé par un sport aussi violent. Vous disposez d'une imposante panoplie de coups. Le programme est agrémenté de somptueux décors. On regrettera l'animation confuse.
16	B	41	TUB	Piloter un dragon n'est pas toujours facile, d'autant qu'il faut surveiller sans cesse sa résistance physique. De cruels ennemis à éviter… Ce logiciel d'aventure/action possède une animation captivante. Le « pilotage » du dragon et la stratégie de cette mission méritent bien vos efforts!
14	B	38	TUB	Réincarné en dragon, votre mission sera de récupérer la magicienne Eros, puis de retrouver le livre des sorts et le chaudron magique. Il vous faudra éviter les obstacles naturels ainsi que les flèches des soldats. Le graphisme et l'animation du dragon sont remarquables et le jeu suffisamment varié.
11	B	37	SOS	Ce générateur de jeux permet de créer sans trop de difficultés des aventures simples. Le programme d'aide au dessin incorporé est trop succinct et vous aurez intérêt à en utiliser un autre. Votre aventure pourra s'étaler sur plusieurs faces de disquettes. La réalisation de l'ensemble laisse à désirer.
12	B	46	TUB	Notre ami, le ressort, est de retour… Il lui faut empêcher l'ordinateur du lutin de produire des objets maléfiques, en rassemblant les pièces du programme informatique disséminées dans l'usine. Bonne animation du ressort et des monstres.
13	B	44	TUB	Cette deuxième version de *Thrust* (*Tilt* 34) bénéficie d'un contexte graphique éloquent. L'inertie est au rendez-vous ; la collecte des blocs énergétiques de cette étrange planète est une merveille de réalisme et de souplesse. La partie reste classique, sa difficulté séduira les passionnés.
11	B	44	TUB	Dans le style de *Commando*, ce logiciel vous propose de piloter cette fois un hélicoptère. Tandis que le scrolling vous pousse toujours plus avant, il faut choisir l'arme appropriée pour arroser le sol, et éviter les tirs adverses. Un contexte graphique honorable pour une mission qui manque de vivacité.
15	D	37	TUB	Seize mondes différents, couvrant des périodes temporelles différentes, seize labyrinthes où se cachent des monstres, voici ce que vous réserve ce jeu, avec des trésors à découvrir, mais aussi des indices, jusqu'à la bataille finale, s'il vous reste des vies.
12	B	41	TUB	Ce jeu d'action semble bâclé. Bruitages inexistants, graphismes médiocres et animations douteuses en témoignent. Il a cependant le mérite d'exister. Les possesseurs de Thomson comprendront…
13	C	46	CO	Votre but : traverser les territoires ennemis afin de libérer la base de Khe Sanh. Rambo, Superman et autres ont fait école! Satisfaisant, ce programme possède cependant des faiblesses côté animation. En revanche, les graphismes sont de grande qualité, ce qui est normal pour un MSX II.
12	B	42	CO	Transformé en crapaud, vous devrez tuer le Maître des Pierres et retrouver la princesse. Quatre poches vous permettront de stocker les objets importants, en particulier pour combattre les monstres. Un jeu au style classique, servi cependant par des graphismes et une animation de qualité.
13	B	47	CHA	Un programme qui s'arrange au mieux des maigres capacités graphiques et sonores de l'Amstrad PCW. Vous pouvez ici modifier les conditions du vol (météo, mission de jour ou de nuit, etc.) avant de partir à la recherche de votre première cible. Rien de « génial », mais très original!
12	B	40	DOS	Vous commandez un hélicoptère de combat spécialisé dans la destruction des tanks. Les missions sont assez diverses et vous serez amené à vous battre contre d'autres hélicoptères. Une bonne simulation dont les commandes réagissent vite. La représentation en 3D ajoute encore au réalisme.
17	B	45	TP	Bien plus convaincant, à mon avis, que le célèbre *Arkanoïd*, ce casse-briques profite d'un contexte graphique et sonore « haut de gamme ». De nouvelles stratégies pour casser le mur et venir à bout des multiples tableaux, avec en plus la possibilité de créer vos propres écrans de jeu… Superbe!
14	B	40	TUB	Deux chasseurs vont s'affronter pour un duel sans merci. Ce jeu met en place deux fenêtres qui permettent aux deux participants de suivre le combat simultanément. Représentation 3D et précision dans le maniement des avions ; un logiciel simple mais efficace.
17	B	40	TUB	Présenté comme révolutionnaire, ce programme fait appel à l'intelligence artificielle. Vous devez maîtriser des réseaux de communication, mais l'ordinateur s'y oppose. De plus, il s'adapte à vos réactions et contre les différentes stratégies que vous pouvez mettre en œuvre. Judicieux…
16	C	43	CO	De loin la meilleure version sur micro de ce jeu. Elle dispose en effet de nombreuses améliorations : sons digitalisés, graphismes fins et colorés. Le thème : acheminer un ballon sur une route truffée de pièges.
16	B	37	TP	Une boule rebondit sur un damier en scrolling, et tente d'éviter les obstacles qui se dressent sur sa route. Un jeu d'action très bien réalisé avec en prime sept concurrents, boules, cubes, hélicoptères, chaise roulante…, interchangeables. Simple, drôle et rapide. Un des meilleurs jeux de boules.
16	B	37	TP	La boule roule sur un damier troué et semé d'embûches. Idiot? Non, superbe et drôle, un très bon jeu pour les amoureux de l'action pure. A deux, vous suivez l'évolution de l'adversaire sur l'écran et pouvez même dégommer sa boule. *Trailblazer* est suffisamment difficile pour ne pas lasser.
13	B	38	CO	Contrôlez la balle qui roule sur différents carrés de couleur, tout en évitant de tomber dans les ravins qui bordent le chemin. Mais chaque couleur possède des propriétés propres. De plus, les sauts volontaires vous sont comptés. Un jeu simple mais prenant qui se joue à cent à l'heure.
16	B	40	CO	Un jeu qui va vite, très vite. Un scénario simple. A un ou deux joueurs, il s'agit d'emmener sa balle le plus loin possible sur un tapis parsemé d'embûches. Grande habileté absolument requise pour ce jeu au graphisme et au son extrêmement bien dosés. Cardiaques s'abstenir!
12	D	40	SOS	Votre mission consistera à retrouver le fameux trésor des pirates. L'aventure suit assez fidèlement le roman de Stevenson. Le scénario est donc solide et les difficultés sont résolues logiquement. Les graphismes sont moyens mais le dialogue est facile.
12	B	45	SOS	Dans les landes embrumées d'Ecosse, vous tentez de retrouver la trace du trésor légué par votre oncle victime d'un accident (?) de chasse. La gestion du dialogue permet une avancée rapide mais les graphismes ne sont pas vraiment à la hauteur du scénario.
14	C	38	KID	En d'obscurs égouts, une princesse pleurait, éperdue, la perte de son diamant. Qui saura le lui retrouver? Vous, peut-être, si vous avez la ruse d'un rat et le don des langues étrangères. Plus qu'un véritable éducatif, c'est une récréation linguistique au graphisme très réussi.
15	B	40	KID	Pas de surprise dans la série mathématiques d'Edil-Belin : *Trigonométrix* reprend les méthodes éprouvées des *Didactimaths* pour vous initier aux sinus, cosinus et autres tangentes. Un bon programme d'entraînement aux calculs de lignes trigonométriques (à partir de la 3ᵉ).
8	C	39	CO	Ce logiciel propose un parcours de questions à choix multiples (3) en temps limité, portant sur les connaissances générales, le sport, les arts, la pop-musique et les sciences. L'intérêt de ce jeu est limité car il s'adresse à une culture anglaise ; la présentation en est quelconque.
13	B	40	TUB	Traduisez « remue-méninge » pour ce jeu de société qui a fait le tour des salons. L'intérêt tient dans le mélange des questions ardues ou simplistes. Un quiz familial et divertissant pour jongler avec l'art, le sport, les divertissements ou l'histoire. Le programme n'apporte rien à l'original si ce n'est son prix.
13	C	39	SOS	A la fois générateur de jeu d'aventure et de rôle, ce logiciel permet de créer, dans un langage proche du Basic, une aventure complexe qui peut s'étendre sur plusieurs micro-cassettes. L'aventure est assez rudimentaire mais l'éditeur incorporé permet d'approfondir la programmation.
15	C	41	TP	Pour faciliter la mise en place d'un graphisme 3D, *3D Studio* propose une simple gestion des coordonnées sur plusieurs phases de travail. Vous finirez par définir l'animation de vos sprites 3D pour incorporer le tout dans un listing Basic. Une gestion aussi claire que pédagogique.
14	B	37	TUB	Choisissez tout d'abord votre cylindrée (de 80 à 500 cc) pour cette course de motos. Les douze circuits proposés sont variés. La course est difficile car vous devrez remonter un à un les quinze concurrents, ne pas oublier de changer de vitesse et déraper dans les virages. Une bonne simulation.
8	A	44	TUB	Pour payer la réparation de la fenêtre que vous avez brisée dans votre lycée, vous allez devoir le parcourir de nuit et ramasser les billets épars. Les monstres rôdent et ne s'écroulent que d'un tir bien placé. Le scénario éculé est de réalisation moyenne sur le plan graphique et sonore.
12	B	47	TUB	Adaptation du dernier *James Bond*, ce programme jouit d'une réalisation exceptionnelle pour Amstrad. Mais son intérêt est fortement diminué du fait d'une trop grande difficulté. A peine un joueur sur dix peut espérer atteindre le second niveau.
9	B	47	TUB	Programme de qualité sur Amstrad et Commodore, cette adaptation de James Bond sur MSX s'avère médiocre. Les graphismes sont en effet bâclés et dégoûtent rapidement le joueur. Bref, MSXiens et MSXiennes, passez votre chemin!
14	B	47	TUB	Sur PCW, ce programme se révèle plus que satisfaisant et il est même possible d'obtenir des bruitages en utilisant l'extension DK'tronics. Un regret malgré tout : le jeu est toujours aussi difficile!
13	B	37	TUB	Contrôlant un droïd, vous devrez pénétrer dans le réacteur défectueux et remplacer le circuit défaillant. Mais avant, vous devrez mettre la main sur les 50 éléments de ce circuit qui sont disséminés dans la base. Un bon jeu d'action, aux graphismes et à l'animation de qualité.
13	C	42	TUB	La difficulté de cette course tient aux sinuosités du parcours et surtout à la mauvaise adhérence de votre voiture qui vous obligera à négocier les virages avec la plus grande prudence, vous serez amené à rouler sur la glace. Un logiciel beaucoup plus captivant qu'il n'y paraît au début.
13	C	38	DOS	Voici la preuve qu'un jeu irréprochable techniquement peut manquer cruellement de personnalité. Graphismes, scrollings et bruitages professionnels ne rachètent pas ce manque. Si vous souhaitez seulement vous exercer le poignet, *Twin Bee* fera parfaitement l'affaire…
13	B	38	DOS	Sautant de dalle en dalle, vous devrez collecter les as de chaque couleur en dépit des démons qui vous attaquent de toutes parts. D'autres objets sont présents, certains sont bénéfiques, d'autres vous feront perdre de l'énergie ou votre carte. Le graphisme des monstres est superbe.
13	D	39	TUB	Un super basket plein d'innovations, quatre joueurs sont présents sur le terrain. Vous pourrez jouer avec un partenaire contre la machine, ou contre votre partenaire. Un jeu très agréable servi par un bon graphisme.
10	C	43	TUB	Aux commandes de votre vaisseau spatial, vous devrez survivre aux multiples vagues ennemies ne cherchant qu'à vous abattre. Un « Space Invaders » très classique, qui bénéficie de graphismes et d'animation corrects et surtout de musique digitalisée ; mais le jeu est trop répétitif et peu attachant.
16	B	39	DOS	Kimono contre kimono, vous saisissez votre adversaire, balancez de l'arrière pour l'envoyer rebondir sur un « uchi mata »… Très belle simulation de judo qui conserve tout le réalisme de l'équilibre, des parades et des attaques. Une prise en main délicate pour un jeu qui s'avère bien vite passionnant.
7	B	44	CO	Le seul mérite de *UFO* est de mettre en place des graphismes de qualité. Le décor reste malheureusement statique et l'animation de vos sprites bien trop lente pour motiver le joueur sur plusieurs parties… Un titre de plus à la trop longue liste des logiciels d'action/tir.
12	F	38	CO	L'adaptation sur ST de cet excellent jeu de rôle est particulièrement ratée. Les graphismes sont au-dessous de tout (quasiment inférieurs à la version Apple) et l'animation quasi inexistante. Aucun bruitage ne vient agrémenter le jeu. Seule amélioration, les déplacements sont gérés par la souris.
18	F	40	TUB	La Rolls des jeux de rôles sur ST. Vous pourrez créer jusqu'à quatre personnages (contrôlables individuellement). Vous devez sauver le royaume de Sosaria des hordes maléfiques, le tout dans une ambiance imprégnée de dragons et de magie.
13	A	42	CO	Une excellente compilation éditée par Ultimate qui, en son temps, révolutionna le graphisme des jeux d'aventure. Les reliefs et les scénarios sont de bonne qualité et ne font que renforcer l'impression générale.
14	C	46	CO	Cette cartouche vous propose d'incarner un combattant de rues seul et indomptable. Vous devrez à coups de poing et de pied vous frayer un chemin dans la ville. Un jeu agréable mais qui manque cruellement de variété.



673. Uridium



674. Vampire Killer



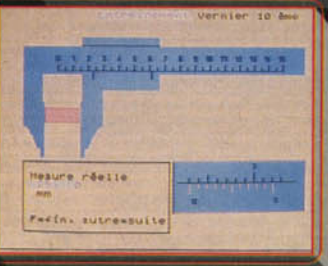
675. Vegas Gambler



676. Vélocipède I et II



677. Ventura



678. Vernier (Le)



679. Ville idéale



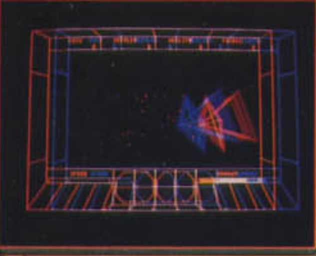
680. Virgin Atlantic Challenge



681. Visa pour Hyde Park



682. Volley-Ball



683. Wanderer



684. WAR



685. WAR



686. War in the South Pacific



687. Warlock



688. Way of the Exploding Fist



689. Way of the Tiger



690. Werner Mach Hin



691. West Bank



692. Wham the Music Box



693. Where in the World is...



694. Winnie the Pooh



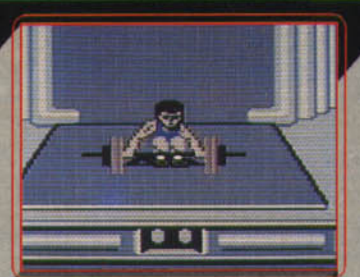
695. Witness (The)



696. Wizball



697. World Class Leader Board



698. World Games



699. World Grand Prix



700. World Karate Championship



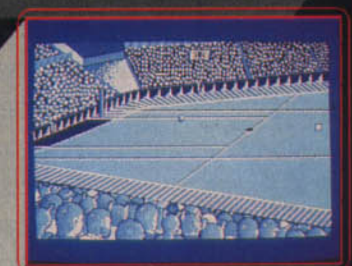
701. Wrestling



702. Writer's Workshop



703. Xarq



704. Xeno



705. Xeno



706. Xevious



707. Xevious



708. Xevious



709. Xevious



710. Yi Ar Kung-Fu II



711. Ž comme Zark Davor



712. Zanac



713. Zolyx



714. Zone Ranger



715. Zork 2



716. Zorro



717. Zox 2099



718. Zub



719. Zynaps



720. Zythum

720 logiciels au Tiltoscope

LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	EXISTE EN DISQ. K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ
673. URIDIUM	Hewson Consultants	Spectrum	Action	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
674. VAMPIRE KILLER	Konami	MSX II	Action	Cartouche	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★★
675. VEGAS GAMBLER	California Dreams	Atari ST	Jeux de casino	Disquette	★★★★	—	★★★	★★★
676. VELOCIPEDE I ET II	Players	Commodore 64	Arcade	K7	★★★	★★	★★	★★★
677. VENTURA	Ventura Corporation	PC et compatibles	PAO	Disquette	—	—	—	★★★★★
678. VERNIER (LE)	FIL	Thomson MO 5, TO 7, TO 7/70	Mesure	K7	★★★	—	—	★★★
679. VILLE IDEALE (LA)	Jérico	Thomson MO 5, TO 7/70, NR	Instruction civique	K7 Disquette	★★★★	—	—	★★★
680. VIRGIN ATLANTIC CHALLENGE GAME	Virgin Games	Spectrum	Course bateaux	K7	★★★	★★★	—	★★★★
681. VISA POUR HYDE PARK	Cocktel Vision	Thomson MO5, MO6, TO 7, TO 7/70, TO 8	Anglais	Disquette	★★★★★	—	—	★★★★
682. VOLLEY-BALL	Chip	Amstrad CPC	Sport volley-ball	Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
683. WANDERER	Pyramide	Atari 520 ST	Action	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★
684. WAR	Martech	Commodore 64	Action	K7	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★
685. WAR	Martech	Spectrum	Action	K7	★★★	★★★	★★	★★★
686. WAR IN THE SOUTH PACIFIC	Activision	Commodore 64	Wargame	Disquette	★★	★★	—	★★★★★
687. WARLOCK	Softek	Amstrad CPC	Action	K7	★★★★★	★★★★	★★	—
688. WAY OF THE EXPLODING FIST (THE)	Melbourne	Commodore 64	Sport/Karaté	K7	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★
689. WAY OF THE TIGER (THE)	Gremlin Graphics	Spectrum	Arts martiaux	K7	★★★★★★	★★★★★★	★★★	★★★★
690. WERNER MACH HIN	Ariolasoft	Commodore 64	Action	K7 Disquette	★★★	★★★★	★★	★★★★★
691. WEST BANK	Gremlin Graphics	Spectrum	Action	K7	★★★★	★★★	★★	★★★
692. WHAM THE MUSIC BOX	Melbourne House	Spectrum	Musique	K7	★★★	★★	★★★★	—
693. WHERE IN THE WORLD IS CARMEN	Broderbund	Commodore 64	Aventure policière	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
694. WINNIE THE POOH	Sierra on Line	Amiga 500, 1000, 2000	Aventure enfantine	Disquette	★★★★	★★★★	★★★★	★★★
695. WITNESS (THE)	Infocom	Atari 520 ST	Aventure	Disquette	—	—	—	★★★★
696. WIZBALL	Ocean	Commodore 64	Action équilibre	K7	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
697. WORLD CLASS LEADER BOARD	US Gold	Commodore 64	Golf	K7	★★★★★	★★★★★★	★★★★	—
698. WORLD GAMES	Epyx	Commodore 64	Sport	Disquette	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★
699. WORLD GRAND PRIX	Sega	Console Sega	Course automobile	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★
700. WORLD KARATE CHAMPIONSHIP	Epyx	Atari ST	Sport/Karaté	Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
701. WRESTLING	Epyx	Atari ST	Action/Sport	Disquette	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
702. WRITER'S WORKSHOP	Berkeley Softworks	Commodore 64	Traitement de texte	Disquette	★★★★★	—	—	★★★★
703. XARQ	Electric Dreams	Amstrad CPC	Action spatiale	K7 Disquette	★★★★	★★★	★★★	★★★
704. XENO	ANF	Amstrad CPC	Sport futuriste	Disquette	★★★	★★★★	★★★★	★★★★
705. XENO	ANF	Commodore 64	Sport/Action	K7	★★★	★★★★	★★★★	★★★★
706. XEVIOUS	US Gold	Atari ST	Action	Disquette	★★	★★	★	★
707. XEVIOUS	US Gold	Amstrad CPC	Action	Disquette	★★★★	★★★★	★★	★★★★
708. XEVIOUS	US Gold	Commodore 64	Action	K7 Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
709. XEVIOUS	US Gold	Sinclair Spectrum	Action	K7	★★★	★★★★	★	★★★★
710. YI AR KUNG-FU II	Konami	Amstrad CPC	Sport/Karaté	K7	★★★	★★★	★★★	★★★★
711. Z COMME ZARK DAVOR	Cobra Soft	Amstrad CPC	Action	K7 Disquette	★★★★	★★★★★★	★★	★★★★
712. ZANAC	Eaglesoft	MSX	Action/Réflexe	Disquette	★★★★	★★★	★★★	★★★★★
713. ZOLYX	Firebird	Commodore 64	Réflexe	K7	★★	★★★★★★	★★★★	★★★★★
714. ZONE RANGER	Firebird	Commodore 64	Action	K7	★★★	★★★	★★★	★★★
715. ZORK 2	Infocom	Atari 520 ST	Aventure	Disquette	—	—	—	★★★★
716. ZORRO	FIL	Thomson MO 5, TO 7/70, NR	Biologie	K7 Disquette	—	—	—	★★★
717. ZOX 2099	Loriciels	Amstrad CPC	Action/Stratégie	Disquette	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★
718. ZUB	MAD	Amstrad CPC	Action	Disquette	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
719. ZYNAPS	Hewson	Amstrad CPC	Action	K7	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
720. ZYTHUM	Mirrorsoft	Spectrum	Action	K7	★★★★	★★★	★★★	★★★★

INTÉRÊT	PRIX	TILT	RUBRIQUE	NOTRE COMMENTAIRE
12	B	38	CO	Aux commandes de votre super avion de combat, vous vous infiltrez au milieu des lignes ennemies et tentez de détruire leurs installations. Un jeu d'arcade très classique mais à la réalisation de qualité. La version Spectrum ne perd quasiment rien, en dehors des bruitages, face à celle du C 64.
17	C	43	TP	Vous devez détruire un vampire hideux. Encore faut-il parvenir jusqu'à lui. Pour cela vous affronterez moultes zombies, chauves-souris, monstres des marais et autres. Un programme d'exception doté d'excellents dialogues, qui utilise pleinement les capacités du MSX II.
11	C	47	TUB	Quatre jeux sont réunis dans ce logiciel : poker (version vidéo), roulette, machine à sous et black-jack. Les graphismes sont bons mais la musique n'est présente que lors du chargement et les bruitages sont limités. De plus, les jeux proposés font trop appel au hasard pur.
6	A	38	CO	Pour un prix plus que réduit (30 F), un jeu sans prétention et... sans avenir ! Cette toute simple partie d'arcade manque d'originalité et de finesse. Le scrolling constant et la platitude de l'évolution des personnages enlèvent toute valeur à l'action.
15	F	45	DOS	Rolls Royce de la PAO, *Ventura 1.1* se rapproche plus des systèmes de composition genre *Compugraphic* que des premières versions de *Page Maker* et autres. Puissant et professionnel, il permet de faire à peu près n'importe quoi, mais il nécessite un équipement proportionnel à sa puissance.
11	A	38	KID	Destiné surtout à l'enseignement technique, *le Vernier* propose un entraînement à l'utilisation du calibre à coulisse. Quelques simulations de mesures suivies d'exercices de lecture constituent l'essentiel du logiciel. L'ensemble demeure un peu succinct.
18	B	38	KID	Pour comprendre le fonctionnement d'une ville, rien de tel que de se transformer en urbaniste : à vous de construire et de gérer votre propre cité, de triompher des contraintes de la vie urbaine. Un éducatif hors du commun, à la fois intelligent et prenant.
13	B	40	TUB	Parviendrez-vous à battre le record fatidique de trois jours et dix heures pour la traversée de l'Atlantique ? Vous aurez la tâche difficile de gérer tous les paramètres de conduite du bateau sans abandonner vos affaires pour autant. Un bon jeu de stratégie en temps réel, aux potentialités multiples.
17	C	47	KID	Seul, perdu à Londres, vous cherchez un billet d'avion pour regagner la France. Un bon moyen pour apprendre les rudiments de la langue : lire l'heure, prendre un train, parcourir les magasins. Un logiciel intelligent et attrayant, servi par un excellent graphisme. Existe aussi sur CPC, Atari et PC.
13	B	42	CO	Le graphisme et l'animation de cette simulation sportive sont intéressants. Sur un terrain vu de côté, vous repérez la hauteur de la balle grâce à l'ombre qu'elle projette sur le terrain et vous lancez une série de passes... Un seul reproche, il n'existe que deux niveaux de difficulté.
15	D	42	DOS	Un jeu de poker à l'échelle cosmique où vous tenez le rôle du donneur ; les cartes vous sont payées en chat, la monnaie locale. Mais la donne n'est pas facile et votre vaisseau est souvent attaqué. Graphismes en 3D et en relief, avec lunettes spéciales fournies. Fatigant pour les yeux.
12	B	38	DOS	Les cylindres de cette curieuse planète seront détruits lorsque vous parviendrez à faire exploser un nombre suffisant de bases... Une mission classique qui bénéficie fort heureusement d'une représentation graphique ingénieuse et d'un contexte sonore très efficace.
7	B	40	CO	Vous constituez le dernier rempart de la Terre contre l'invasion ennemie. A bord de votre vaisseau, vous devrez vous frayer un chemin et tuer tout ce qui bouge. L'action ne se déroule que dans un petit carré de l'écran et le vaisseau réagit trop lentement. Un logiciel guère attrayant.
14	C	45	TUB	Sur une carte quadrillée, vous poussez vos unités navales et lancez les ordres d'offensive... La simulation, bien que relativement austère, reste aussi réaliste que captivante. Un logiciel bien entendu réservé aux passionnés de stratégie. Une notice bien conçue mais rédigée en anglais.
14	B	46	TUB	Ce jeu amusant doit une grande part de son intérêt à des graphismes en perspective représentant les multiples salles d'un château. Vous devez affronter diverses créatures qui tentent d'investir les lieux. Votre faculté de vous transformer en troll, goblin ou sorcier, vous sera d'un grand secours.
16	B	39	DOS	L'une des vedettes incontestées de la simulation d'arts martiaux. Très maniable, précis et rapide, ce logiciel est suffisamment réaliste pour pouvoir mériter toute votre attention. La progression du niveau de difficulté permet de s'entraîner aux différentes techniques avant l'assaut final.
18	B	39	DOS	Tilt d'or 1986, ce logiciel est actuellement le meilleur dans sa catégorie sur cette machine. Adversaires variés en aspect et attaque, richesse des possibilités, décors somptueux, tout y est, même une animation indépendante au plus fort des combats. A se procurer d'urgence.
8	A/B	44	TUB	Le graphisme s'inspire de celui d'une BD de RFA. Werner, vieillard excentrique, roule à tombeau ouvert en évitant les obstacles les plus bizarres. Il joue et triche aux dominos. Des jeux difficiles, or la notice manque de clarté : les premières heures de jeu se passeront à tenter de comprendre.
13	B	41	TUB	Vous devez défendre la banque contre les attaques de desesperados et vous procurer les dépôts de fonds. Un jeu plus varié qu'il n'y paraît de prime abord. Le graphisme des personnages est très bien réalisé. L'animation reste simple mais suffisante. Seuls les bruitages sont trop succincts.
15	B	43	DOS	Ce logiciel d'aide à la composition musicale vous permettra de jouer sur deux voix, il existe même un soutien rythmique. La composition se fait facilement en jouant directement les notes sur les deux rangées inférieures du clavier. Un très bon logiciel, simple et puissant pour cette machine.
13	D	43	CO	Une aventure originale qui demande plus de connaissances en géographie que de logique... A la recherche de malfaiteurs, vous parcourez les plus belles cités du monde en répondant à des questions. Un graphisme riche de bons dialogues, une mise en place originale plus un guide (en anglais).
13	C	37	CO	Tout le monde il est beau, tout le monde il est gentil. A ne pas mettre entre toutes les mains ; seules les très jeunes générations seront sensibles au charme d'un jeu impeccable aux bons dialogues en anglais. Même le tigre semble en peluche ; beaucoup de personnages, pas trop de difficultés.
16	D	41	SOS	Détective à Los Angeles, vous avez douze heures pour résoudre un cas difficile d'assassinat. Pour vous y aider, le sergent Duffy, votre assistant. Vous devrez découvrir l'assassin, mais également les preuves suffisantes pour l'envoyer devant la cour et le faire condamner.
12	B	45	TUB	La balle rebondit, tombe dans un puits pour éviter l'adversaire... Sauts plus ou moins puissants, tir laser, la stratégie consiste surtout à assimiler au plus vite les possibilités de déplacement du sprite. Graphisme et animation de qualité pour une partie peut-être un peu monotone...
18	B	46	TUB	Ce programme à succès nous revient avec de nouveaux parcours agrémentés d'une végétation luxuriante. En prime, un éditeur de parcours est fourni avec la version sur disquette. Cette nouvelle version de *Leader Board* se rapproche de *Mean 18*. Une simulation de golf tout à fait exemplaire.
14	E	37	TUB	Après *Summer Games I et II*, après *Winter Games* voici *World Games*. Si la réussite technique est au rendez-vous, en revanche, les épreuves très exotiques (lancement de troncs en Ecosse, équilibre sur des rondins flottants au Canada) peuvent ne pas convaincre autant que des sports classiques.
14	C	46	CO	Cette course de formule 1 est relativement classique mais illustre parfaitement les capacités de la console Sega. Le graphisme s'avère agréable et bien mis en valeur par des teintes parfaitement choisies. De façon similaire, l'animation est de grande qualité. Bruitages un peu discrets.
13	B	37	CO	Déjà parue sous le titre d'*International Karate*, cette simulation offre seize possibilités d'actions différentes et une bonne dizaine de salles. Ce jeu est un bon classique, rapide, la portée des coups très précise. Les graphismes variés donnent au combat une ambiance intéressante.
16	D	39	DOS	Reproduction fidèle de l'ambiance et de l'excentricité du catch américain. Ce jeu plein d'humour vous fera affronter les plus forts (et angoissants) lutteurs du monde. Vous disposerez pour cela d'une large palette de coups et de prises. Un logiciel haut en couleurs et en bleus...
14	E	44	TP	Cet utilitaire de bureau couplé à *Geos* rassemble en un mini-programme de mise en page à la *Macintosh*, un traitement de texte, un pilotage d'imprimante laser et une manipulation de fichiers. Couper-coller, recherche de mots, validation, justification, tout y est.
12	A/B	37	CO	Votre but : détruire un complexe dirigé par un ordinateur devenu fou ; pour ce faire, vous devrez pénétrer à l'intérieur de la base et inonder les réacteurs. Un programme moyen qui nécessite plus de réflexes que de réflexion.
12	B	41	TUB	Proche du football et du hockey sur glace, *Xeno* met entre vos mains un palet, un but et des rebonds diaboliques... Servi par une animation vive et rapide, le jeu, difficile à manier tout d'abord, s'avère vite passionnant. Un seul reproche, un graphisme terne et peu coloré.
12	B	41	TUB	Ce sport met entre vos mains une batte circulaire avec laquelle vous allez tenter de pousser un palet dans les buts adverses. L'idée est originale, l'animation convaincante. Seuls les graphismes manquent de vivacité. Le jeu contre l'ordinateur est servi par de nombreuses options de niveau.
5	C	45	CO	Un jeu pas original. Aux commandes d'un astronef, vous survolez un paysage et détruisez tout ce qui peut ressembler à une construction. Attention également aux vaisseaux ennemis et à leurs mines.
13	B	41	TUB	Un grand classique du jeu d'arcade. La version CPC du programme est de bonne qualité avec scrolling d'écran et une grande variété de décors. Malheureusement, le bruitage est médiocre : les explosions ne sont ponctuées que par des bips.
11	A/B	40	TUB	Plus agréable que son homologue sur Spectrum, *Xevious* sur C 64 se révèle malgré tout moyen. Cela est-il dû aux faibles qualités de la version arcade originelle ? A en juger par le faible succès de ce dernier : oui !
12	A	40	TUB	A l'origine jeu d'arcade, ce programme propose comme l'original un scrolling relativement lent. Ce qui se révèle fort énervant. Le reste est bien réalisé mais pas original pour un sou.
13	B	39	DOS	Un programme qui mise plus sur la bonne humeur de l'action et de l'animation que sur le réalisme de la simulation. On regrettera ainsi que la portée des coups ne soit pas mieux définie. Le graphisme est heureusement de bonne qualité, tout comme la musique qui accompagne votre effort.
15	B	45	TUB	Jeu d'arcade classique dans sa conception mais au scrolling parfait dans toutes les directions, aux commandes nerveuses ; l'univers est petit, mais les quatre niveaux sont bien individualisés. Pour progresser, vous devez détruire les ennemis, collecter de l'énergie et forcer les portes de téléportation.
15	C	45	TUB	Vous connaissez *Laydock* ? Voici l'équivalent pour MSX I ! Techniquement irréprochable, *Zanac* souffre des défauts chroniques des MSX : disparition de sprites, graphismes un peu ternes. Mais, il se révèle malgré tout plus qu'acceptable.
14	A	46	TUB	Le but de ce programme n'est pas de détruire tel ou tel envahisseur ou créature démoniaque. Vous devez juste mettre de l'ordre en limitant le champ de déplacement de billes. Simple, non ? Signalons que la réalisation est irréprochable. Originalité et qualité, quel cocktail !
10	B	45	CO	Mission spatiale des plus classiques, *Zone Ranger* vous invite à « nettoyer » l'espace des nombreux météorites et vaisseaux ennemis qui l'encombrent. Un graphisme clair, une animation correcte et des bruitages assez communs, rien de bien neuf à vrai dire...
12	C	39	SOS	Cette aventure uniquement textuelle vous propose de retrouver une tombe contenant des richesses incommensurables. La magie y joue une part et votre sens de l'orientation sera mis à rude épreuve. Une bonne aventure, au scénario solide et difficile à souhait, à réserver aux anglicistes distingués.
8	A	37	KID	Une étude succincte du régime alimentaire du renard. A partir d'histogrammes, l'élève doit répondre à des questions du type : « Que mange le renard en hiver ? »... Cela ne va pas bien loin et un enfant de douze ans aura épuisé le logiciel en moins d'une demi-heure.
13	B	43	TUB	Deux missions bien distinctes pour ce logiciel : tout d'abord, une partie classique de guerre de l'espace, ensuite les angoisses d'un labyrinthe qui associe aventure et action. Rien de très original en fait, même si la qualité de l'animation et des graphismes suffit à motiver le joueur pour longtemps.
13	A	44	TUB	Un jeu d'arcade plein d'humour autant du point de vue du scénario que du graphisme et de l'animation. Vous devez récupérer un joyau dérobé à votre souverain par un de ses collègues. Un bon jeu.
13	B	48	CO	Aux commandes de votre chasseur spatial, de multiples décors truffés de vaisseaux ennemis. Bien que classique dans son thème, ce jeu est d'une parfaite qualité technique. Graphisme et bruitages excellents.
12	A	43	TUB	Votre magicien devra traverser quatre territoires peuplés de créatures hostiles, et parsemés d'obstacles divers. Les graphismes sont corrects mais trop répétitifs. L'animation n'est que moyenne ainsi que les bruitages. Cependant le jeu reste intéressant et nécessite un coup d'œil parfait.

Echecs : une réussite

Que les joyeux débutants, les joueurs moyens ou chevronnés se réjouissent ! Les échiquiers électroniques proposent à chacun un partenaire à sa hauteur. Fonction professeur, retour arrière, mise en mémoire des coups précédents, évaluation des positions, notification du temps écoulé, autant d'options indispensables à découvrir avant d'arrêter votre choix.

Bien que millénaire, le jeu d'échecs a toujours connu une vogue constante. En cette fin 1987, les échiquiers électroniques sont capables de fournir un partenaire de taille à presque tous les joueurs, y compris ceux des clubs. Avant de vous présenter une sélection du marché, voici quelques conseils. Tout d'abord, contrairement à une idée très répandue, la qualité de jeu d'une machine ne peut absolument pas se juger au nombre des niveaux proposés car, d'une part, certaines machines proposent des niveaux aux temps de réflexion inacceptables en partie normale et, d'autre part, deux machines de force bien différente peuvent offrir le même nombre de niveaux. Bien d'autres critères doivent aussi entrer en ligne de compte pour l'acquisition d'un ordinateur d'échecs. Tout d'abord, la force du programme : un débutant n'aura pas intérêt à choisir un programme trop performant, il risque en effet de se faire battre systématiquement au niveau le plus bas. Certains fabricants l'ont bien compris, qui proposent sur leurs machines les plus puissantes une option « débutant » propre à réduire encore le niveau du programme. Le débutant pourra se tourner vers deux types de machines. Soit une machine au programme moyen qui lui servira de tremplin pour accomplir les progrès nécessaires et qu'il pourra revendre par la suite pour en acquérir une autre plus performante ; soit une machine disposant de plusieurs programmes interchangeables, permettant d'adapter le niveau de la machine au sien. Attention l'excès inverse est aussi néfaste. Un mauvais programme donnera au joueur l'impression illusoire d'avoir accompli d'énormes progrès alors qu'en fait il n'aura fait que prendre de mauvais plis.

Le confort de jeu a aussi son importance. Un plateau de jeu trop petit peut gêner la visualisation de la partie. Mais c'est surtout le système d'enregistrement des déplacements qui conditionne ce confort. Trois procédés sont présents. Le premier consiste à entrer les codes correspondants aux cases de départ et d'arrivée de la pièce. L'ordinateur répondra de la même façon. Ce procédé est le moins agréable et le plus susceptible d'occasionner des erreurs de déplacements, même s'il est possible de contrôler la position à tout moment. Il a d'ailleurs quasiment disparu (en dehors de certains ordinateurs de poche très compacts) au profit du système semi-sensitif avec lequel il suffit d'appuyer sur les cases de départ et d'arrivée. L'ordinateur signale sa réponse en allumant des diodes. Les erreurs ne sont plus possibles car le programme refusera tout déplacement erroné. Enfin, dans le système sensitif (aussi appelé auto-répondeur), il n'est même plus besoin d'appuyer sur les cases. Chaque pièce est dotée d'un noyau magnétique qui permet à l'ordinateur de la reconnaître. Ce système est de loin le plus agréable, pour peu qu'il n'oblige pas à un centrage trop précis de la pièce.

Si vous envisagez d'emporter votre machine en vacances (en camping par exemple), il vous faudra obligatoirement choisir un modèle pouvant être alimenté sur piles. D'énormes progrès ont été faits dans ce domaine grâce à l'adoption de composants à faible consommation. Prévoyez cependant une alimentation secteur directe ou par transformateur car c'est toujours au moment où l'on a envie de jouer que l'on s'aperçoit que les piles manquent.

Parmi les possibilités supplémentaires offertes par la machine, certaines revêtent une importance plus particulière. La fonction « professeur » vous permettra de connaître le coup que l'ordinateur aurait joué à votre place. Cette proposition n'est pas toujours parfaite et dépend du niveau sélectionné mais peut cependant s'avérer très utile pour le débutant. Le « retour arrière » permet de rejouer un coup malheureux. Tout l'intérêt de cette fonction apparaît lorsqu'elle n'est pas limitée : elle autorise alors à reprendre une partie depuis le début pour l'analyser. Certaines machines disposent de la mise en mémoire de la dernière position, même après coupure de l'alimentation. Enfin, certains échiquiers électroniques offrent une série de renseignements complémentaires, le plus souvent grâce à un écran LCD incorporé. On peut alors savoir le mode de réflexion du programme, le nombre de nœuds envisagés et la profondeur de l'analyse, le coup qu'il envisage de jouer, l'évaluation de la position (selon une notation plus ou moins claire) et les temps écoulés dans chaque camp. Cela s'éloigne certes du jeu normal mais peut aider à faire patienter pendant le temps de réflexion du programme.

Voici la sélection que nous vous proposons en fonction de votre niveau aux échecs.

Joueurs débutants ou occasionnels

C'est dans cette gamme que le choix se révèle le plus délicat car nombre de machines commercialisées sont dotées d'un programme vraiment trop faible. Certaines machines plus puissantes pouvant convenir à des joueurs moyens et forts offrent d'ailleurs une option « handicap » qui leur permet de se mettre au niveau des débutants.

OCTO (Novag, 600 F environ)
Cet appareil, d'une esthétique classique mais agréable, propose des pièces en bois. L'enregistrement des déplacements se fait de manière semi-sensitive. Il est alimenté par piles ou adaptateur secteur (en option). Le retour arrière est limité à deux demi-coups. Huit niveaux de jeu sont proposés. Ces niveaux sont bien échelonnés et leurs temps de réflexion compatibles avec une partie normale. Les problémistes pourront lui soumettre les mats jusqu'en deux coups. La bibliothèque d'ouverture est restreinte mais on ne pouvait s'attendre à plus dans cette gamme. En milieu de partie, il peut parfois faire de bonnes combinaisons mais n'est pas non plus à l'abri d'erreurs grossières. En finale, il n'est guère brillant, ce qui est une quasi-constante sur les ordinateurs d'échecs.



CROWN (Newcrest Technology, prix n.c.)
Cet échiquier ultra-plat semi-sensitif est de design agréable. Il dispose d'une mise en



mémoire de la dernière position, d'un retour arrière sur deux coups, d'un mode professeur, et peut vous informer du coup qu'il compte jouer. Il dispose de 14 niveaux de jeu mais les deux derniers sont beaucoup trop longs pour une partie normale. La bibliothèque d'ouverture est réduite. En milieu de partie, le programme est capable de bonnes combinaisons mais se révèle très faible stratégiquement. En finale, il n'est guère brillant mais c'est une constante dans cette gamme.

MK 12 (Scyssis, environ 1 000 F)
Cet échiquier de taille réduite mais suffisante est d'une esthétique agréable. Il est alimenté uniquement par piles mais ce n'est pas un réel problème (mille heures avec un jeu de piles alcalines). L'échiquier semi-sensitif, ultra-plat, est bien réglé. Cet appareil est doté de quelques caractéristiques intéressantes pour cette gamme. Ainsi il existe un mode professeur assez particulier qui, durant l'ouverture, vous prévient si vous sortez de sa bibliothèque, et vous signale toute pièce attaquée par une pièce de valeur inférieure. La fonction d'évaluation des positions est présente mais assez rudimentaire (huit degrés). Vous pourrez aussi prendre connaissance du coup envisagé par le programme. Enfin, il existe une mise en mémoire de la partie sur deux ans. En revanche, le retour arrière est limité à deux demi-coups, sans rappel des pièces capturées. Sept niveaux de jeu sont proposés pour les parties normales mais il existe un hiatus important entre le niveau 5 (quinze secondes) et le 6 (soixante secondes). La bibliothèque d'ouverture est réduite mais suffisante pour un débutant (250 coups). En milieu de partie, le programme est capable de bonnes combinaisons mais aussi d'erreurs étonnantes. En fin de partie, il s'effondre, ce qui n'est guère surprenant. Huit études sont en mémoire, qui vous permettront d'étudier avec l'aide du programme des positions utiles ou des parties célèbres.

— Joueurs moyens et bons —

C'est dans cette catégorie que l'on pourra trouver le plus de choix.

TURBO 16 K (Scyssis, 1 500 F environ)
Cet échiquier, au design moderne et réussi, est équipé d'un plateau semi-sensitif bien réglé. L'alimentation est assurée par piles (deux cent cinquante heures d'autonomie) ou adaptateur secteur (en option). Deux horloges digitales permettent de s'informer du temps écoulé pour chaque camp. Entrée d'une ouverture particulière, mise en mémoire de la dernière position et retour arrière sur huit demi-coups sont au rendez-vous. On regrettera cependant que les écrans LCD existants n'aient pas été mis à profit pour une évaluation des positions. L'éventail des niveaux de jeu est vaste (avec un niveau handicap pour les débutants et un niveau Blitz) et les temps de réflexion corrects en dehors du niveau B (six minutes par coup). La bibliothèque d'ouverture est assez large (5 000 coups) et offre des lignes variées éten-



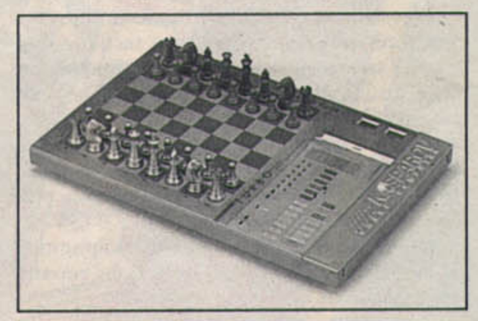
dues sur un nombre suffisant de coups. En milieu de partie, il est capable de bonnes combinaisons et d'un sens stratégique raisonnable, mais en contrepartie son algorithme d'attaque du roi n'est pas des plus efficaces et il accepte trop facilement de doubler ses pions. En finale, il a une bonne pratique de l'opposition et de la règle du carré et n'hésite pas à sacrifier une pièce pour aller à dame. De plus, il soutient bien son avance de pions et ne se laisse pas aller à une série d'échecs inutiles.

PRIMO (Novag, 1 500 F environ)
D'esthétique classique et agréable, le Primo est doté d'un plateau de jeu semi-sensitif bien réglé. L'alimentation est fournie par piles ou adaptateur secteur (en option). Il offre de nombreuses fonctions complémentaires : mode professeur capable de vous conseiller ; retour arrière ; génération aléatoire (qui permet de varier les réponses à une même position) ; annonce des mats forcés ; mise en mémoire de la dernière position et pendule. La gamme des niveaux offerts est vaste (44) et ces niveaux sont bien échelonnés avec des temps de réflexion raisonnables. Pour l'ouver-



ture, le programme dispose d'une bibliothèque assez complète, aux lignes classiques et suffisamment étendues. En revanche, il ne sait pas reconnaître les interversions de coups qui le font sortir de cette phase prématurément. En milieu de partie, il développe de bonnes combinaisons et son algorithme performant d'attaque du roi le rend agressif, mais il existe une nette faiblesse dans le jeu positionnel. En fin de partie, le programme est moyen sans plus.

TURBO S-24K (Scyssis, 2 200 F environ)
Cet appareil est très semblable d'aspect au Turbo 16 K. Toutefois, il s'en différencie nettement au niveau des performances. Tout d'abord le retour arrière satisfait à toutes nos attentes. Point n'est besoin d'appuyer sur une quelconque touche, il suffit de revenir en arrière sur le dernier coup joué. Le programme vous guidera pour la reprise des coups suivants et cela jusqu'au début de la partie. Les pièces capturées sont rappelées de manière claire. En conjonction avec ce retour complet, vous pouvez rejouer intégralement une partie pour l'analyser et reprendre la partie en mode normal à tout moment. Pendant son temps de réflexion, l'ordinateur vous révélera éventuellement son analyse en vous montrant tous les coups de la variante principale qu'il envisage et vous fournira de plus son estimation des positions (huit degrés). Vous pourrez aussi, à la demande, prendre connaissance du meilleur coup qu'il envisage pour vous. Le Turbo S-24 K étant doté d'une mémoire vive « importante » (8,25 Ko alors que certains n'ont même pas 1 Ko de RAM !), il est à même



d'enregistrer 4 000 positions d'ouverture supplémentaires ou de garder en mémoire des parties célèbres (30). L'éventail des niveaux proposés est vaste (32) et fort bien conçu : parties classiques, tournois classiques ou modernes, et niveaux débutants (8), plus un niveau infini et un mode résolution de mats (jusqu'en 20 coups). De plus, tous les temps de réflexion restent raisonnables. La bibliothèque d'ouverture est riche de 5 000 coups (plus 4 000 programmables) et les lignes choisies sont bonnes. Le programme est en outre capable de reconnaître les interversions de coups (enfin !). En milieu de partie, le programme se montre assez agressif (trop parfois) et peut mettre sur pied des combinaisons redoutables ; mais son faible sens stratégique peut le conduire à des erreurs importantes dont il se sort parfois (mais pas toujours). En fin de partie, il ne baisse pas les bras et maîtrise bien la règle du carré et l'opposition. Une excellente machine à un prix compétitif.

MEPHISTO MODULAR II, EXCLUSIVE II ET MÜNCHEN II (Hegener et Glaser, respectivement environ 4 000 F, 6 000 F et 8 000 F)
Il s'agit de trois présentations différentes du même programme. Le Modular II est un échi-



quier plastique, l'Exclusive II un échiquier en bois, et le München un superbe échiquier en bois de grande taille. Tous trois sont autorépondeurs, avec des systèmes bien réglés et sont alimentés sur secteur. L'écran LCD permet de prendre connaissance des temps écoulés, de l'évaluation des positions (en différence de pions), de la variante principale, de la profondeur de recherche et du nombre de coups. Le retour arrière s'effectue jusqu'au début de la partie (mais sans rappel du type de pièce capturée) et l'on peut rejouer les coups repris. En mode professeur, le programme signalera les coups faibles (menace de mat ou perte de matériel) et pourra vous conseiller sur le coup à jouer. Dix niveaux de jeu sont proposés, bien échelonnés. La bibliothèque d'ouverture est riche de 9 000 positions avec des lignes bien choisies. En milieu de partie, le programme fait preuve d'un excellent sens tactique mais aussi d'une grande faiblesse stratégique. Les finales sont correctes, sans plus. De conception entièrement modulaire, ces échiquiers acceptent différents modules : module d'ouverture HG 240 (1 800 F environ) qui porte la bibliothèque d'ouverture à 35 000 positions ; module Rebell 5.0 (3 000 F environ), améliorant la force du programme ; et surtout module Dallas dont nous reparlerons plus loin.

EXCELLENCE CHALLENGER (Fidelity Electronics, 2 500 F environ)
Cette machine au plateau semi-sensitif ne brille pas par son esthétique. L'alimentation par piles permet une autonomie de deux cent cinquante heures (adaptateur secteur en option). Le retour arrière s'effectue sur 128 coups avec rappel des pièces capturées à la demande. On peut prendre connaissance de la profondeur d'analyse et du meilleur coup trouvé par le



programme. Le modèle 6093 offre de plus un écran LCD montrant les temps écoulés, l'estimation du temps de réflexion pour le coup en cours et une évaluation de la position bien conçue. Les 33 niveaux de jeu lui permettent de s'adapter à toutes les situations. La bibliothèque d'ouverture est vaste et les lignes bien choisies. En milieu de partie, il fait preuve d'un excellent sens tactique et de bonnes possibilités combinatoires. En finale, il reste correct.

MEPHISTO SUPER MONDIAL (Hegener et Glaser, 3 000 F environ)
L'échiquier semi-sensitif est de présentation agréable et l'alimentation se fait au choix par piles ou sur secteur. Les possibilités offertes sont nombreuses grâce à la présence de deux écrans LCD : horloge, évaluation des posi-



tions, affichage de la ligne principale, de la profondeur de recherche et du nombre de coups. Le retour arrière est complet mais sans rappel des pièces capturées. La bibliothèque d'ouverture est riche de plus de 4 000 positions. En milieu de partie, le programme joue très bien et risque de mettre à mal nombre de bons joueurs. En finale, pourtant, il se révèle faible.

Forts joueurs

Les appareils proposés ici conviendront très bien aux joueurs de clubs de tous niveaux.

LEONARDO (Scyssis, 4 000 F environ)
Echiquier en bois, le Leonardo est d'esthétique raffinée. L'enregistrement des déplacements s'effectue de manière sensitive et le système est bien réglé. En version de base, il offre les mêmes prestations que le Turbo S-24K, à l'exception de l'absence de pendule. Mais ce qui fait le grand intérêt de cet appareil reste la possibilité de brancher des modules complémentaires qui vont accroître de manière considérable ses capacités. Ces modules sont au nombre de quatre. Le module Maestro B apporte une bibliothèque de 100 000 coups, 24 niveaux de jeu supplémentaires (en plus des 32 de base) et un niveau de jeu bien supérieur. Le module Brute Force contient une version améliorée du programme Plymate (celui qui fut champion du monde des ordinateurs d'échecs en 1984). Il offre des niveaux supplémentaires et se révèle particulièrement efficace pour les parties tactiques et le Blitz. Le module Analyst adjoint au Maestro B un écran LCD grâce auquel vous serez informé du temps écoulé et restant, de la profondeur de recherche, de l'évaluation des positions, des cadences des niveaux et de bien d'autres choses. Ces trois modules sont proposés en plusieurs versions, différentes par la fréquence de l'horloge. Quant à la ROM Endgame, elle permet une maîtrise parfaite des finales roi-pion-roi. De plus, il est possible de connecter le Leonardo à un ordinateur personnel ou à une imprimante. Sans les



modules, le programme est de force similaire au Turbo S-24K. Avec le module Maestro (1 000 F environ), le programme devient beaucoup plus fort. La bibliothèque d'ouverture est alors impressionnante (100 000 coups) avec des lignes classiques et d'autres beaucoup plus particulières. Ces lignes s'étendent sur un grand nombre de coups. De plus, le programme reconnaît les interversions de coups. En milieu de partie, il est vraiment très fort tactiquement et pas trop déficient stratégiquement. En finale, il est très correct et saura tenir tête à de forts joueurs.

CONSTELLATION FORTE (Novag, 3 500 F environ)
De design classique, cet échiquier est doté d'un plateau semi-sensitif bien réglé et de pièces en bois. Il fonctionne sur piles ou secteur (en option). Grâce à son vaste écran LCD, il est à même de vous fournir nombre de renseignements intéressants en cours de partie : temps des deux camps, variante principale, évaluation de la position en notation décimale, profondeur d'analyse en demi-coups et nombre de coups possibles, nombre de nœuds analysés. Il offre de plus un retour arrière complet, la mise en mémoire de la dernière position, une fonction professeur aux conseils utiles et la possibilité de le connecter à une imprimante ou à un PC. Les 32 niveaux de jeu sont bien conçus. La bibliothèque d'ouverture est importante (20 000 coups) et peut être encore accrue de 2 000 coups supplémentaires que l'on rentrera soi-même. Elle comprend à la fois des lignes classiques et d'autres plus modernes, autorisant ainsi des parties variées. En milieu de partie, sa force tactique est redoutable et son jeu extrêmement agressif. En revanche, la stratégie n'est pas son fort. En finale, il se défend honorablement.



THUNDERCATS

elite

elite

Elite Systems SARL
1 Voie Félix Eboué,
94000 Créteil, Paris
Tél: **43.39.23.21**
Télex: 220 064, ext 3076

BUGGY BOY

TATSUMI

elite

THUNDERCATS

Liono, le chef intrépide des Thundercats, est contraint d'accepter un combat désespéré pour récupérer l'"Epée des augures" et le fabuleux "Oeil de Thundera", source de mystérieux pouvoir des Thundercats.

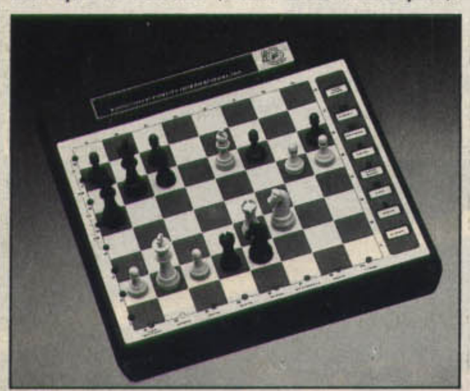
Les meilleurs titres Elite sont disponibles auprès des bons concessionnaires de logiciels.

BUGGY BOY

La classique machine à sous de Tatsumi fut l'un des jeux les plus "nouveau" et excitants jamais inventés. Aujourd'hui, vous pouvez profiter pleinement de l'excitation brutale créée par Buggy Boy sur votre propre ordinateur.

Spectrum – Cassette
Amstrad – Cassette
Amstrad – Disque
Commodore – Cassette
Commodore – Disque
CB/Chèque bancaire

PAR EXCELLENCE CHALLENGER (Fidelity Electronics, 3 000 F environ)
Cet appareil est exactement superposable d'aspect à l'Excellence mais ses performances sont bien supérieures. Il offre les mêmes facilités que ce dernier (écran LCD mis à part).



Les 12 niveaux proposés s'adaptent à la plupart des situations (débutants compris) et les problémistes pourront lui soumettre des mats jusqu'en 11 coups. La bibliothèque d'ouverture est très complète (16 000 coups) et l'on peut même sélectionner une ouverture particulière. En milieu de partie, il fait preuve d'un sens tactique redoutable et peut mettre sur pied des combinaisons étonnantes tout en n'étant pas trop faible stratégiquement. En finale, il se défend correctement.

CONSTELLATION EXPERT (Novag, 4 000 F environ)
Echiquier en bois de belle facture, cet appareil est doté d'un plateau sensitif qui apporte un grand confort de jeu. L'alimentation est assurée uniquement sur secteur. Comme pos-



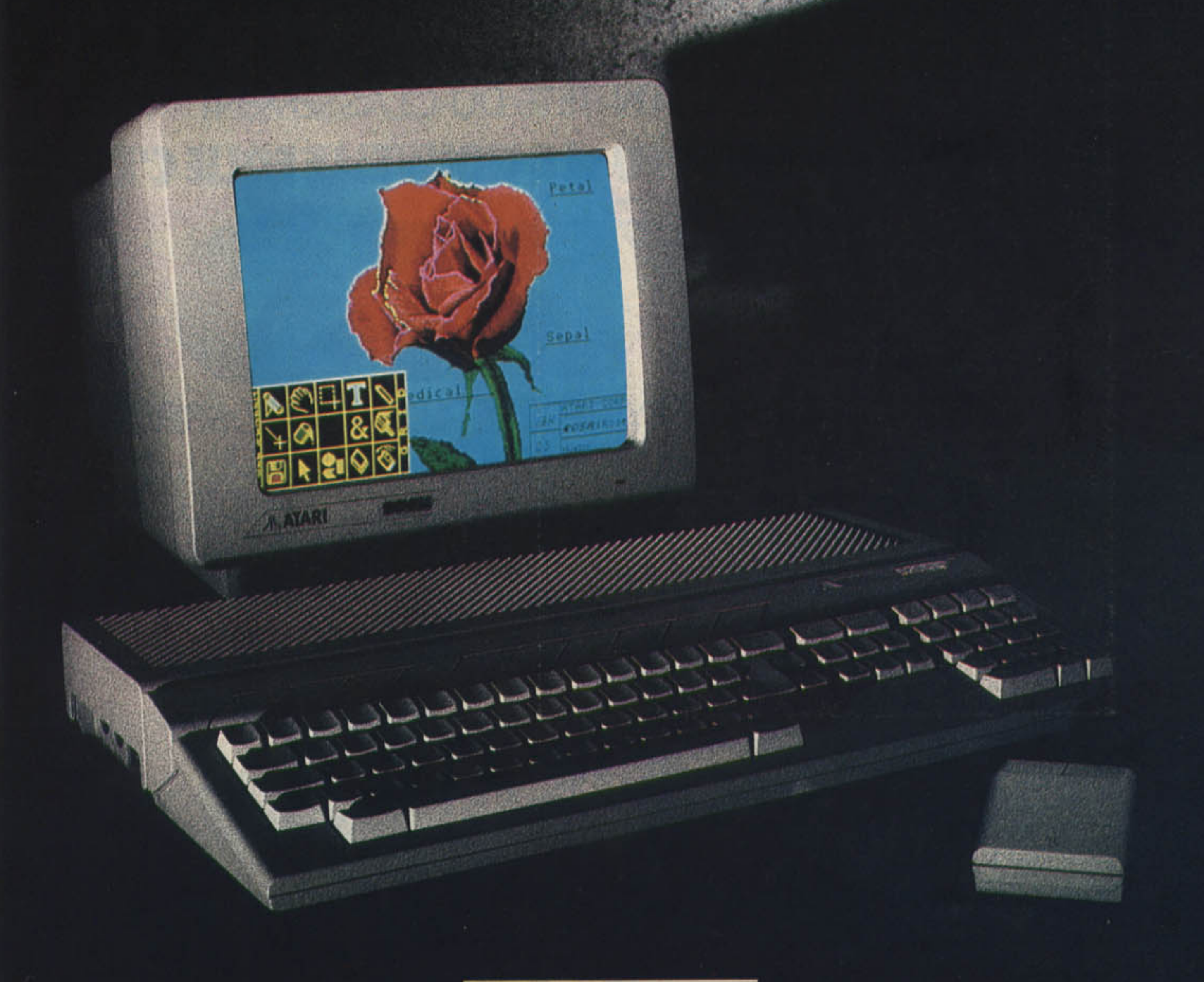
sibilités, on relève un retour arrière complet et bien fait, une fonction professeur agréable, et la possibilité de le connecter à une imprimante, un PC ou une horloge digitale (en effet il ne possède pas d'écran LCD incorporé). Ses 28 niveaux de jeu lui permettront de s'adapter sans problème à la majorité des situations. La bibliothèque d'ouverture est vaste (22 000 positions) et le programme ne se laisse pas tromper par les interversions de coups. De plus, on peut sélectionner un mode « gambit » avec un échange systématique des reines ou un mode « ouverture de tournoi » où le programme n'utilisera que les lignes les plus sûres. En milieu de partie, ses puissantes combinaisons utilisant au mieux clouage et échecs à la découverte, ainsi que son sens positionnel correct en font un adversaire redoutable et très agressif. En finale, il ne baisse pas les bras, tout en étant un peu moins fort dans cette phase que le Forte de la même marque.

MEPHISTO DALLAS (Hegener et Glaser, 10 000 F environ le module seul)
Ce module s'adapte sur les échiquiers Modular, Exclusive et München de la marque. Il contient le plus fort programme commercialisé à ce jour. Il existe même une version équipée d'un processeur 32 bits, le 68020 (25 000 F environ avec l'échiquier München). On peut s'informer, outre de la ligne principale, des 2e et 3e lignes. Le choix des niveaux est sans limitation aucune. La bibliothèque d'ouverture est riche de 35 000 positions avec des lignes bien choisies et étendues ; le programme reconnaît les interversions de coups. En milieu de partie, il fait preuve d'une force tactique redoutable et d'une stratégie correcte. En finale, il reste toujours très fort.

Après ce tour d'horizon, il ne vous reste plus qu'à choisir une machine en fonction de votre niveau, de vos goûts et... de votre bourse.

Jacques Harbonn

ATARI 520 ST.
On connaissait l'arme pour détruire.
Voici l'arme pour créer.



2 990 F TTC*

Capacités graphiques couleur, puissance et rapidité, richesse de l'environnement graphique GEM, interface MIDI intégrée, foisonnement des logiciels, toutes ces qualités font du 520 ST, le micro-ordinateur idéal pour entrer dans l'univers ATARI. Grâce à son câble péritélévision, le 520 ST peut se connecter directement à une télévision ou à un moniteur couleur. Avec le 520 ST, ATARI rend définitivement accessible à un prix extrêmement compétitif toute la puissance de la technologie 16 / 32 bits.

Caractéristiques techniques : technologie 16 / 32 bits, microprocesseur 68000, 512 Ko de RAM, lecteur de disquette intégré 3''½, souris, palette 512 couleurs, nombreuses interfaces intégrées (câble péritélévision, MIDI...)

*520 ST = 2 990 F TTC - 2 522 F HT. 520 ST + moniteur couleur** = 5 490 F TTC - 4 629 F HT. Prix publics conseillés.

** Offre spéciale avec moniteur SC 1425 fabriqué spécialement par Philips pour Atari France.

Service informations : Tél. 45 06 31 31.

ATARI LE FASCINANT POUVOIR DE L'ARME INFORMATIQUE.

ATARI®

La taille mémoire

La quantité de mémoire (*) dont dispose votre futur micro (et donc celle dont vous disposerez pour charger les logiciels, gérer vos fichiers ou programmer) est un critère important. L'informatisation de la Bibliothèque nationale et la révision du devoir de maths ne font pas appel au même nombre de kilo-octets (Ko) (*). Il faut savoir que, parallèlement à la guerre des prix, les constructeurs se livrent une bataille de Ko. Comparez avec prudence les chiffres annoncés par le fabricant, ils sont bien souvent supérieurs à la mémoire réellement disponible. Les microprocesseurs 8 bits ne peuvent adresser (*) plus de 64 Ko à la fois sous Basic. Les *Amstrad CPC 6128*, *Commodore 128* ou autres *Spectrum 128* renferment 128 Ko de mémoire vive qui ne sont accessibles que par le passage d'une banque de 64 Ko à l'autre. L'*Atari ST* ou l'*Amiga* de *Commodore* présentent une autre particularité. Sur les 512 Ko annoncés, plus de 120 Ko sont utilisés par le système et, une fois le langage chargé, votre capital mémoire diminue encore comme une peau de chagrin.

Capacités graphiques et sonores

L'un des critères les plus importants dans le choix d'un micro-ordinateur reste la qualité des images à l'écran et du son généré par le microprocesseur. Les graphismes dépendent directement de la mémoire qui leur est attribuée au sein de l'ordinateur. A chaque pixel (*) affiché à l'écran correspond une case mémoire réservée aux graphismes ; donc, plus la mémoire est importante, meilleure est la résolution (*). Quel intérêt ? Des caractères plus clairs à l'écran ou de plus jolis jeux. Le nombre de couleurs découle également de la mémoire allouée au graphisme. La qualité sonore dépend du coprocesseur sonore, caractérisé par le nombre de voies et d'octaves, et des circuits de restitution. L'*Amstrad CPC* a le même coprocesseur sonore que les *MSX*, mais son haut-parleur désastreux produit invariablement un son de piano mécanique désaccordé. Le son est pour beaucoup dans l'ambiance du jeu.

Les langages

Si vous voulez exploiter vous-même les capacités de la machine et donc programmer, étudiez le nombre de langages disponibles sur votre ordinateur. Chaque machine possède un Basic. Mais il y a autant de Basic que de machines et tous n'ont pas, loin s'en faut, le même niveau. Plus le Basic est adapté à votre machine, à ses capacités graphiques, sonores et autres, meilleur il est. Malgré une certaine universalité, le Basic n'est pas la panacée. Si vous désirez utiliser votre machine pour l'intelligence artificielle, par exemple, mieux vaut utiliser le Prolog. Bref, à chaque application son langage ou presque...

Les périphériques

Un ordinateur tout seul ne sert à rien ou à pas grand-chose. On est souvent confronté à des problèmes comme sortir un listing ou imprimer un fichier, accéder aux banques de données du réseau minitel, digitaliser un son ou une image, etc. Bien souvent, une machine nécessite des extensions matérielles pour réaliser ces prouesses (imprimantes, modem, lecteur de disquettes, souris...). Soyez vigilant : certaines extensions géniales ne servent en pratique à rien. Ainsi, quelle est l'utilité d'un lecteur de disquettes 3,5 pouces pour *Amstrad CPC* ? Mystère ! Pour certains besoins bien précis, vous pouvez être amené à acheter des périphériques de constructeurs indépendants. Des marques comme Apple ont créé un système d'agrément qui met l'acheteur à l'abri des mauvaises surprises. Ce n'est pas le cas d'autres fabricants et c'est regrettable car on se trouve privé de toute assistance sérieuse en cas de pépin. En conséquence, investissez dans des périphériques standards ne s'éloignant ni de votre machine (pensez aux lecteurs de disquettes) ni des normes du marché. Mieux vaut avoir un périphérique universel plutôt qu'associé à un ordinateur. Le changement de machine se soldera en effet par une dépense moins élevée. Cela peut poser problème, notamment pour les imprimantes, car les ordinateurs n'ont pas tous les mêmes polices de caractères. Dans ce cas, on a intérêt à choisir un modèle d'imprimante avec police en cartouche. Toujours à propos d'imprimante, prenez un modèle compatible Epson. Elle sera reconnue par vos programmes et vous pourrez en tirer le maximum (modes graphiques, tabulations, etc.).

Les logiciels

Facteur essentiel du choix d'un ordinateur, la logithèque doit être de qualité et comporter un nombre de titres important. Se retrouver avec la meilleure machine du monde et ne pouvoir l'exploiter correctement faute d'applications est frustrant. Ne cherchez pas les programmes les plus performants : choisissez ceux qui vous seront vraiment utiles et qui s'intégreront le plus facilement dans votre configuration. En clair, prenez des programmes capables de gérer vos périphériques. Ne tombez pas dans le piège classique qui consiste à copier mille et un programmes. Vous perdrez votre temps car vous n'aurez jamais le loisir de les utiliser. Mieux vaut acheter quelques programmes originaux que posséder cent copies illégales sans documentation. Et ne pensez pas que cela concerne uniquement les traitements de texte et autres gestions de fichiers : les jeux de plus en plus élaborés possèdent des vertus cachées que seul un manuel permet de découvrir. C'est le cas de *Star Trek* sur *Atari ST* que tout le monde possède mais que personne ne sait utiliser !

Le prix

Attention, la version de base n'a rien d'une version utilisable : c'est le minimum proposé par le fabricant. Le prix de l'*Apple IIe*, par exemple, ne comprend ni lecteur de disquettes ni carte contrôleur ! A l'opposé, Amstrad propose des machines très complètes en version de base : *CPC*, *PCW* et *PC 1512/1640* sont livrés avec mémoire de masse, écran et même imprimante pour le *PCW*. Ne tombez pas non plus dans le piège classique qui consiste à acheter un ordinateur parce qu'il n'est pas cher. Il est possible de trouver des *EXL 100* à moins de 500 F, mais chacun sait que ce modèle n'est plus fabriqué et qu'il est de toute manière peu répandu, donc mort ! Autre remarque : le prix est souvent fonction de la renommée du fabricant de la machine. Mais ce n'est pas parce qu'une machine est chère qu'elle est meilleure que les autres surtout dans le monde agité des *PC* et compatibles où les prix peuvent varier du simple au double pour des machines similaires.

Et aussi...

Ergonomie, renommée du fabricant, couleur de la machine sont des éléments de second ordre mais qu'il ne faut pas négliger. Encore une fois, tout dépend de ce que vous ferez avec votre machine. Pour les applications du genre traitement de texte, ergonomie et convivialité sont des facteurs essentiels : les utilisateurs de *PC* en savent quelque chose... ceux de *Mac* aussi ! La renommée du fabricant est un gage de sécurité pour les entreprises car elles ne renouvellent pas leur matériel tous les ans. C'est moins important pour un particulier, car il sera amené à changer de machine régulièrement (en moyenne tous les deux ou trois ans) pour être certain de bénéficier des derniers perfectionnements technologiques qui affluent dans ce monde si vivant de l'informatique personnelle. Autre élément : le service après-vente qui dépend généralement plus du revendeur que du fabricant. Ce point, trop souvent négligé au début de la micro, est désormais une préoccupation constante de nombreux fabricants. Mais il reste encore du chemin à faire. C'est pourquoi il est préférable d'acheter sa machine chez un revendeur compétent capable d'effectuer certaines opérations de maintenance.

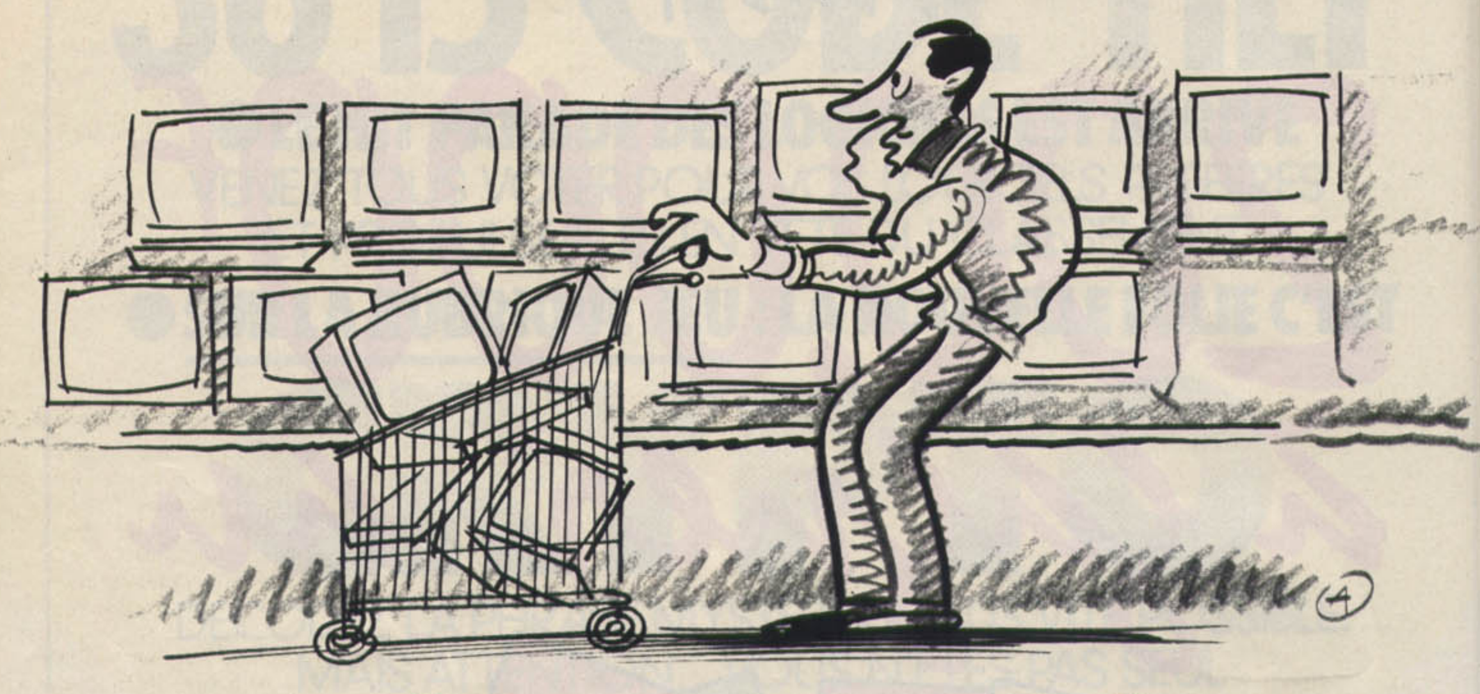
Pour conclure

Et voilà une fois de plus une analyse de Normand. Rien n'est fixé, aucun choix clair ne se dégage. Faut-il que j'achète le XP56789, p'tête ben qu'oui, p'tête ben qu'non, ça dépend. Le Zorglub est très performant mais il est en perte de vitesse, quant au Groud XW233, il marche fort mais pour combien de temps encore ? Me voici de nouveau face à moi-même, de retour à la case départ. Ne vous inquiétez pas, *Tilt* est présent ! L'article « Les grands choix 88 » défriche le terrain pour vous. Avant de le lire, sachez cependant que la machine idéale n'existe pas encore. Il faut se contenter du prêt-à-porter et adapter ses besoins à l'offre du marché. Notez qu'il n'existe plus de mauvaise machine, à part les disparus au champ d'honneur qui, comme chacun sait, ont toujours tort. Nous ne voulons blesser personne mais ce n'est pas en 1987 que nous vous conseillerons d'acheter un *Oric Atmos*, un *Electron Acorn*, un *Squale*, un *TO 7/70*, un *MSX Goldstar* ou autres *Alice*. Personne ne peut choisir pour vous : nous ne pouvons que vous guider et éclairer les grands choix du moment.

Nathalie Meistermann

(*) Voir l'index page suivante.

MICRO STAR



A chacun son micro

C'est décidé: vous allez acheter un micro-ordinateur. Bravo ! Mais si vous n'êtes pas spécialiste, si vous ne vous êtes pas encore frotté aux termes barbares qui font la joie des initiés, vous avez toutes les chances de vous effondrer sous un déferlement de conseils et de renseignements techniques qui vous conduiront tout droit au nervous break-down. Avec collapse ! Nathalie Meistermann, heureusement, veille...

Pour en finir avec les complexes

Les grands prêtres de la micro-informatique se complaisent dans un jargon compris d'eux seuls ou d'une petite élite, et ont une fâcheuse tendance à complexifier ou embrouiller un domaine en réalité fort simple. Le « pékin moyen » projeté dans cet univers est immédiatement étouffé sous une avalanche de termes bizarres qui donnent le sentiment (1) d'être un imbécile et (2) de le rester à coup sûr vu la difficulté de l'éducation à entreprendre. Quittez toutes ces idées préconçues, l'informatique n'est pas une matière ardue ou tout du moins elle ne l'est pas pour l'amateur qui veut jouer, tenir ses comptes ou s'amuser à programmer. N'importe qui peut utiliser un micro-ordinateur, au même titre qu'une chaîne hifi ou une platine laser.

Que vais-je faire de mon micro-ordinateur ?

Impossible d'échapper à cette interrogation classique que l'on retrouve en tête de tous les chapitres consacrés au futur acheteur. Faites honnêtement le point de vos besoins ou de vos envies. Inutile de vous endetter pour acquérir un superbe micro-ordinateur qui ne servira qu'à jouer. Ne vous leurrez pas non plus sur l'informatisation du budget familial ou la gestion des ressources humaines au sein du foyer. Cela ne sert à rien. En revanche, le médecin, l'avocat ou le journaliste gagneront à utiliser un « vrai » micro-ordinateur possédant une mémoire conséquente et pourvu de logiciels de traitement de texte, de gestion de données ou de calcul (tableur) performants, ce qui leur coûtera au minimum 10 000 F.

Première hypothèse, vous ne voulez que jouer. Tournez-vous alors vers les consoles (*). Ces micro-ordinateurs nouvelle génération spécialisés dans le jeu — type *Sega* ou *Nintendo* — ont des capacités étonnantes pour leur prix, environ 1 000 F, possèdent un éventail de jeux d'un niveau comparable aux grands classiques de salles de café et sont simplissimes d'utilisation : il suffit d'allumer la machine et d'enficher la cartouche pour s'amuser. Dans la même optique, les micros à bas prix, type *Amstrad CPC* ou *Commodore 64*, sans atteindre le niveau graphique des consoles, ont un catalogue de jeux imposant et restent simples d'emploi. En revanche, si vous voulez aller plus loin avec votre micro, quelques précisions techniques s'imposent.

Les entrailles du micro-ordinateur

Au cœur du système, le microprocesseur (*) détermine d'emblée la puissance de traitement de votre machine. Dans le domaine de la micro-informatique, deux catégories se dégagent : les 8 et les 16 bits (*). Attention, rien n'est simple et tout se complique, il existe également des 8/16 bits, des 16/32 bits et même des 8/32 bits comme le 68008 du *QL*. Kesaco ? Lorsque l'on dit qu'un microprocesseur est à 8 bits, il traite des « mots » de 8 bits. Autrement dit, des informations constituées de 8 données élémentaires (bits). Au-delà du traitement réel de ces informations, leur circulation introduit une autre notion, celle des relations entre le microprocesseur et les mémoires qui lui sont associées. Un seul exemple : les microprocesseurs dits 16/32 bits traitent les informations par mots de 32 bits qui circulent en deux tranches de 16 bits. Autre facteur de puissance d'un ordinateur : sa fréquence d'horloge. C'est-à-dire la vitesse avec laquelle les mots sont traités et non plus leur nombre. Mesurée en mégahertz (MHz), nombre d'oscillations par seconde, elle est généralement comprise entre 1 MHz *(Apple 1)* et 8 MHz *(Atari ST)*.

La taille mémoire

La quantité de mémoire (*) dont dispose votre futur micro (et donc celle dont vous disposerez pour charger les logiciels, gérer vos fichiers ou programmer) est un critère important. L'informatisation de la Bibliothèque nationale et la révision du devoir de maths ne font pas appel au même nombre de kilo-octets (Ko) (*). Il faut savoir que, parallèlement à la guerre des prix, les constructeurs se livrent une bataille de Ko. Comparez avec prudence les chiffres annoncés par le fabricant, ils sont bien souvent supérieurs à la mémoire réellement disponible. Les microprocesseurs 8 bits ne peuvent adresser (*) plus de 64 Ko à la fois sous Basic. Les *Amstrad CPC 6128*, *Commodore 128* ou autres *Spectrum 128* renferment 128 Ko de mémoire vive qui ne sont accessibles que par le passage d'une banque de 64 Ko à l'autre. L'*Atari ST* ou l'*Amiga* de *Commodore* présentent une autre particularité. Sur les 512 Ko annoncés, plus de 120 Ko sont utilisés par le système et, une fois le langage chargé, votre capital mémoire diminue encore comme une peau de chagrin.

Capacités graphiques et sonores

L'un des critères les plus importants dans le choix d'un micro-ordinateur reste la qualité des images à l'écran et du son généré par le microprocesseur. Les graphismes dépendent directement de la mémoire qui leur est attribuée au sein de l'ordinateur. A chaque pixel (*) affiché à l'écran correspond une case mémoire réservée aux graphismes ; donc, plus la mémoire est importante, meilleure est la résolution (*). Quel intérêt ? Des caractères plus clairs à l'écran ou de plus jolis jeux. Le nombre de couleurs découle également de la mémoire allouée au graphisme. La qualité sonore dépend du coprocesseur sonore, caractérisé par le nombre de voies et d'octaves, et des circuits de restitution. L'*Amstrad CPC* a le même coprocesseur sonore que les *MSX*, mais son haut-parleur désastreux produit invariablement un son de piano mécanique désaccordé. Le son est pour beaucoup dans l'ambiance du jeu.

Les langages

Si vous voulez exploiter vous-même les capacités de la machine et donc programmer, étudiez le nombre de langages disponibles sur votre ordinateur. Chaque machine possède un Basic. Mais il y a autant de Basic que de machines et tous n'ont pas, loin s'en faut, le même niveau. Plus le Basic est adapté à votre machine, à ses capacités graphiques, sonores et autres, meilleur il est. Malgré une certaine universalité, le Basic n'est pas la panacée. Si vous désirez utiliser votre machine pour l'intelligence artificielle, par exemple, mieux vaut utiliser le Prolog. Bref, à chaque application son langage ou presque...

Les périphériques

Un ordinateur tout seul ne sert à rien ou à pas grand-chose. On est souvent confronté à des problèmes comme sortir un listing ou imprimer un fichier, accéder aux banques de données du réseau minitel, digitaliser un son ou une image, etc. Bien souvent, une machine nécessite des extensions matérielles pour réaliser ces prouesses (imprimantes, modem, lecteur de disquettes, souris...). Soyez vigilant : certaines extensions géniales ne servent en pratique à rien. Ainsi, quelle est l'utilité d'un lecteur de disquettes 3,5 pouces pour *Amstrad CPC* ? Mystère ! Pour certains besoins bien précis, vous pouvez être amené à acheter des périphériques de constructeurs indépendants. Des marques comme Apple ont créé un système d'agrément qui met l'acheteur à l'abri des mauvaises surprises. Ce n'est pas le cas d'autres fabricants et c'est regrettable car on se trouve privé de toute assistance sérieuse en cas de pépin. En conséquence, investissez dans des périphériques standards ne s'éloignant ni de votre machine (pensez aux lecteurs de disquettes) ni des normes du marché. Mieux vaut avoir un périphérique universel plutôt qu'associé à un ordinateur. Le changement de machine se soldera en effet par une dépense moins élevée. Cela peut poser problème, notamment pour les imprimantes, car les ordinateurs n'ont pas tous les mêmes polices de caractères. Dans ce cas, on a intérêt à choisir un modèle d'imprimante avec police en cartouche. Toujours à propos d'imprimante, prenez un modèle compatible Epson. Elle sera reconnue par vos programmes et vous pourrez en tirer le maximum (modes graphiques, tabulations, etc.).

Les logiciels

Facteur essentiel du choix d'un ordinateur, la logithèque doit être de qualité et comporter un nombre de titres important. Se retrouver avec la meilleure machine du monde et ne pouvoir l'exploiter correctement faute d'applications est frustrant. Ne cherchez pas les programmes les plus performants : choisissez ceux qui vous seront vraiment utiles et qui s'intégreront le plus facilement dans votre configuration. En clair, prenez des programmes capables de gérer vos périphériques. Ne tombez pas dans le piège classique qui consiste à copier mille et un programmes. Vous perdrez votre temps car vous n'aurez jamais le loisir de les utiliser. Mieux vaut acheter quelques programmes originaux que posséder cent copies illégales sans documentation. Et ne pensez pas que cela concerne uniquement les traitements de texte et autres gestions de fichiers : les jeux de plus en plus élaborés possèdent des vertus cachées que seul un manuel permet de découvrir. C'est le cas de *Star Trek* sur *Atari ST* que tout le monde possède mais que personne ne sait utiliser !

Le prix

Attention, la version de base n'a rien d'une version utilisable : c'est le minimum proposé par le fabricant. Le prix de l'*Apple IIe*, par exemple, ne comprend ni lecteur de disquettes ni carte contrôleur ! A l'opposé, Amstrad propose des machines très complètes en version de base : *CPC*, *PCW* et *PC 1512/1640* sont livrés avec mémoire de masse, écran et même imprimante pour le *PCW*. Ne tombez pas non plus dans le piège classique qui consiste à acheter un ordinateur parce qu'il n'est pas cher. Il est possible de trouver des *EXL 100* à moins de 500 F, mais chacun sait que ce modèle n'est plus fabriqué et qu'il est de toute manière peu répandu, donc mort ! Autre remarque : le prix est souvent fonction de la renommée du fabricant de la machine. Mais ce n'est pas parce qu'une machine est chère qu'elle est meilleure que les autres surtout dans le monde agité des *PC* et compatibles où les prix peuvent varier du simple au double pour des machines similaires.

Et aussi...

Ergonomie, renommée du fabricant, couleur de la machine sont des éléments de second ordre mais qu'il ne faut pas négliger. Encore une fois, tout dépend de ce que vous ferez avec votre machine. Pour les applications du genre traitement de texte, ergonomie et convivialité sont des facteurs essentiels : les utilisateurs de *PC* en savent quelque chose... ceux de *Mac* aussi ! La renommée du fabricant est un gage de sécurité pour les entreprises car elles ne renouvellent pas leur matériel tous les ans. C'est moins important pour un particulier, car il sera amené à changer de machine régulièrement (en moyenne tous les deux ou trois ans) pour être certain de bénéficier des derniers perfectionnements technologiques qui affluent dans ce monde si vivant de l'informatique personnelle. Autre élément : le service après-vente qui dépend généralement plus du revendeur que du fabricant. Ce point, trop souvent négligé au début de la micro, est désormais une préoccupation constante de nombreux fabricants. Mais il reste encore du chemin à faire. C'est pourquoi il est préférable d'acheter sa machine chez un revendeur compétent capable d'effectuer certaines opérations de maintenance.

Pour conclure

Et voilà une fois de plus une analyse de Normand. Rien n'est fixé, aucun choix clair ne se dégage. Faut-il que j'achète le XP56789, p'tête ben qu'oui, p'tête ben qu'non, ça dépend. Le Zorglub est très performant mais il est en perte de vitesse, quant au Groud XW233, il marche fort mais pour combien de temps encore ? Me voici de nouveau face à moi-même, de retour à la case départ. Ne vous inquiétez pas, *Tilt* est présent ! L'article « Les grands choix 88 » défriche le terrain pour vous. Avant de le lire, sachez cependant que la machine idéale n'existe pas encore. Il faut se contenter du prêt-à-porter et adapter ses besoins à l'offre du marché. Notez qu'il n'existe plus de mauvaise machine, à part les disparus au champ d'honneur qui, comme chacun sait, ont toujours tort. Nous ne voulons blesser personne mais ce n'est pas en 1987 que nous vous conseillerons d'acheter un *Oric Atmos*, un *Electron Acorn*, un *Squale*, un *TO 7/70*, un *MSX Goldstar* ou autres *Alice*. Personne ne peut choisir pour vous : nous ne pouvons que vous guider et éclairer les grands choix du moment.

Nathalie Meistermann

(*) Voir l'index page suivante.

MICRO STAR

MICRO DICO

Adresse : nombre qui indique à l'ordinateur l'emplacement mémoire où est située une information.
Algorithme : ensemble des étapes ou opérations à effectuer pour obtenir un résultat (opérations mathématiques, tri, scrolling...).
Assembleur : programme capable de traduire en langage machine un programme écrit en langage d'assemblage ou... Assembleur! (par extension langage caractérisé par une représentation symbolique des instructions comprises par le microprocesseur).
Azerty : les premières lettres du clavier de machine à écrire adapté au français.
Basic : Beginner's All Purpose Symbolic Instruction Code, en anglais. C'est le langage de programmation le plus répandu et l'un des plus simples.
Baud : unité de mesure de la vitesse de transmission d'informations (1 baud = 1 bit/seconde).
Bit : contraction de Binary Unit, unité élémentaire qui prend les valeurs 0 ou 1. 8 bits forment un octet (Byte). Un ordinateur est dit 8 bits lorsqu'il ne traite que 8 bits à la fois, 16 bits pour 16 bits à la fois, etc. Les 16/32 bits traitent bien 32 bits à la fois mais les transmissions entre microprocesseur et circuits associés (mémoires et coprocesseurs) se font sur 16 bits.
Bug : insecte, en anglais. Erreur de programmation, en jargon informatique, qui empêche le bon fonctionnement d'un programme.
Bus d'adresses : chemin emprunté par les signaux d'adressage générés par le microprocesseur.
Bus de données : chemin emprunté par les données échangées entre les différents éléments du système.
Byte : octet, en anglais.
CAO : conception assistée par ordinateur, utilise principalement des outils graphiques dans la construction d'objets ou le développement de projets.
Carte : ensemble de composants électroniques placés sur un support plan. Enfichée dans l'ordinateur, une carte peut apporter la couleur, augmenter la taille mémoire, etc.
Cartouche : petite boîte en plastique à enficher sur l'ordinateur, qui renferme un programme au même titre qu'une cassette ou qu'une disquette. Rapide, fiable mais cher!
Cassette : identiques à celles utilisées pour les magnétophones, les cassettes servent à enregistrer des programmes.
Centronics : interface assurant la liaison entre un ordinateur et une imprimante.
Circuit intégré : circuit miniaturisé dont le cœur est constitué d'une « puce » de silicium.
Compilateur : logiciel qui traduit en langage machine un programme écrit en langage évolué tel que le Basic par exemple.
Console de jeux : sorte de micro-ordinateur à vocation ludique uniquement.
CP/M : Control Program for Microcomputers. Système d'exploitation créé en 1976 par Digital Research.
Crayon optique : baguette équipée d'une cellule photo-électrique reliée à l'ordinateur par un câble et qui permet de donner des ordres par l'intermédiaire de l'écran.
Digitaliseur : intermédiaire entre un ordinateur et une source vidéo (magnétoscope) ou audio (chaîne hifi) qui permet de transformer ces signaux en données numériques compréhensibles par l'ordinateur.
Disque dur : matériel de stockage d'informations caractérisé par une grande capacité (10 ou 20 millions d'octets en général).
Disquette : support magnétique qui permet d'enregistrer des données (programmes, dessins, textes et autres). Plusieurs formats existent mais les 3,5 pouces tendent à s'imposer.
DOS : Disk Operating System ou système d'exploitation. Programme généralement résidant en mémoire morte grâce auquel l'ordinateur peut lire et écrire sur l'unité de stockage. Par extension, programme qui gère le fonctionnement de la machine.
EAO : enseignement assisté par ordinateur. Ensemble des applications pédagogiques de l'ordinateur.
Fenêtre : écran virtuel dont le fonctionnement s'apparente à celui d'une loupe.
Formatage : opération qui consiste à définir le format de stockage des données sur disquette ou disque dur pour l'adapter au format en usage sur l'ordinateur.
Hardware : matériel en anglais (ordinateur, périphériques, etc.).
Icône : dessin symbolisant une instruction ou une commande.
Instruction : ordre donné à l'ordinateur dans un langage de programmation. Plusieurs instructions forment un programme.
Interface : intermédiaire entre l'ordinateur et le monde extérieur.
Joystick : manette de jeu, en anglais, composée d'un levier multidirectionnel et d'un bouton « action » qui permet dans un jeu de déplacer un personnage à l'écran et de tirer.
Ko : kilo-octet, unité de mesure des capacités mémoire d'un ordinateur (1 Ko = 1 024 octets).
Langage machine : langage en code binaire, formé d'une suite de 0 et de 1, directement interprété par le microprocesseur.
Langage interprété : langage dont les programmes sont exécutés et traduits instruction par instruction.
Langage compilé : langage dont les programmes sont traduits en langage machine en bloc avant exécution.
Lecteur de disquettes (drive, floppy) : unité de stockage qui permet l'écriture et la lecture de données sur disquette.
Listing : liste des instructions d'un programme sur écran ou papier.
Logiciel : programme informatique (soft en anglais).
Menu déroulant : liste d'instructions ou de commandes affichée momentanément à l'écran.
Mémoire de masse : terme générique désignant l'ensemble des périphériques de sauvegarde de données (magnétophone, lecteur de disquettes, disque dur et autres).
Mémoire morte : mémoire indélébile qui ne peut être modifiée. C'est le lieu d'implantation du système d'exploitation et parfois du langage de programmation.
Mémoire vive : mémoire disponible pour l'utilisateur dont on peut modifier le contenu. Elle se vide lorsqu'on éteint l'ordinateur.
Modem : abréviation de modulateur-démodulateur. Assure la transmission d'informations par l'intermédiaire de la ligne téléphonique.
MS/DOS : système d'exploitation fonctionnant entre autres sur les ordinateurs IBM-PC et compatibles.
Parallèle : mode de transmission des données où chaque bit est transmis par une ligne indépendante des autres. Pour transmettre 1 octet, il faut 8 lignes de transmission.
Péritel : prise rectangulaire de 21 broches qui équipe tous les téléviseurs vendus en France depuis 1980. Elle permet d'assurer une liaison de qualité entre magnétoscope, ordinateur ou autres, avec une télévision.
Pixel : abréviation de Picture Element. Plus petit rectangle qu'il est possible de définir sur l'écran.
RAM : Random Access Memory, voir mémoire vive.
Résolution : nombre de pixels en largeur multiplié par le nombre de pixels en hauteur. Détermine la finesse de l'image présente à l'écran.
ROM : Read Only Memory, voir mémoire morte.
Série : mode de transmission avec lequel les données sont transmises bit par bit sur un seul câble ou ligne de transmission.
Souris : petit boîtier muni d'une boule et de un, deux, voire trois boutons. On la déplace sur le bureau et elle dirige un pointeur à l'écran qui permet de sélectionner ou de valider des ordres, icônes, fenêtres ou menus déroulants à l'écran.
Système d'exploitation : voir DOS.
Télétel : Nom propre. Système vidéotext français qui utilise le réseau téléphonique.
Unité centrale : partie du micro-ordinateur dans laquelle les principaux circuits sont enfermés (microprocesseur, circuits vidéo, etc.).
Vidéotext : standard graphique français pour la télématique grand public. Son équivalent se nomme Prestel en Angleterre, Bidschrimtex en Allemagne. Ces « normes » sont bien entendu incompatibles.

Les grands choix 88

Renouvellement du marché, démocratisation des techniques de pointe, la micro a rarement fait preuve d'autant de dynamisme et de diversité. Conséquence : entre les consoles séduisantes mais exclusivement dévolues aux jeux, les 8 bits, aux ludothèques infinies, ou les Amiga et ST, aux performances et aux prix rêvés, l'acheteur ne sait plus où donner de la tête. Quelle machine pour quelle utilisation ? Tilt répond...

Les consoles

Disponibles depuis septembre 1987, les consoles de jeu *Sega* et *Nintendo* font parler d'elles. Simples et relativement abordables, elles n'ont qu'un but : distraire. Optimisées pour l'arcade/action, elles présentent en effet des programmes identiques à ceux que l'on découvre dans les salles de jeu. *Choplifter, Hang On* et autres *Enduro Racer* le prouvent. Certes, ces softs existent aussi sur micro mais leur qualité n'est pas comparable. Les consoles, qui ne proposent ni jeux d'aventure ni création graphique, se taillent une part spécifique du marché sans pour autant concurrencer directement les micro-ordinateurs. *Sega* et *Nintendo*, entre les deux, votre cœur balance ? Moins chère, plus performante, proposant des cartouches de meilleure qualité, la console *Sega* l'emporte de quelques points sur la console *Nintendo*.

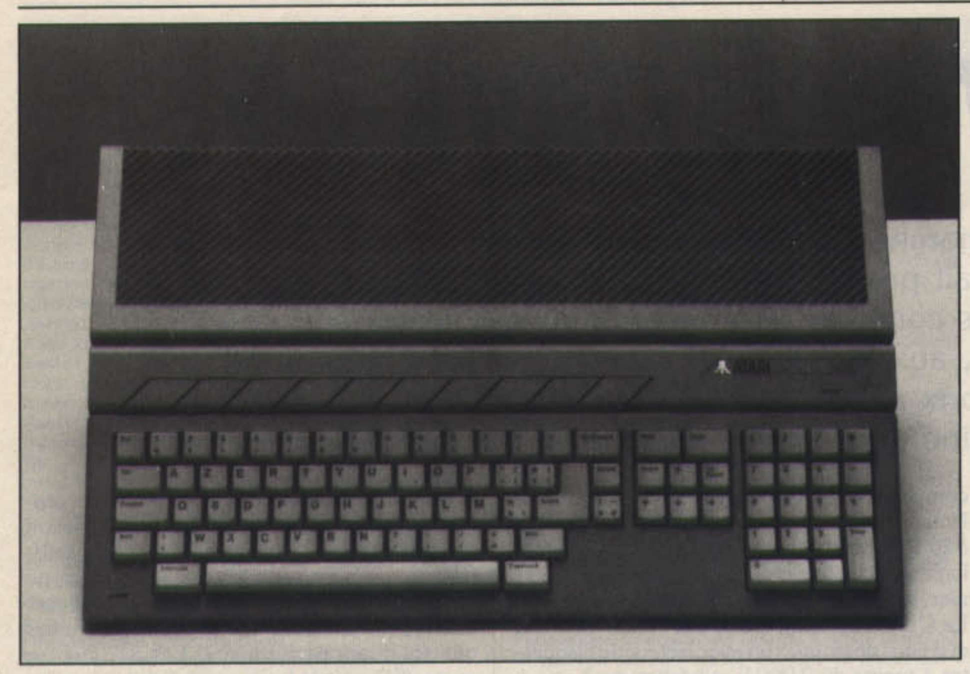
Les 8 bits

L'acheteur doit à tout prix éviter les ordinateurs marginaux ou ceux qui risquent de le devenir à court terme. Cependant, malgré leur conception ancienne, les 8 bits possèdent encore certains attraits : logithèque et bibliothèque généralement importantes et de bonne qualité, prix abordable, etc.
Trois machines résistent encore aux assauts du progrès : l'*Amstrad CPC*, le *Commodore 64* et le *Sinclair Spectrum*. Ce dernier est le plus sujet à caution. Essoufflé et vieillot, il se vend bien en Grande-Bretagne mais très peu ailleurs. Il jouit du soutien de nombreuses sociétés anglaises, aussi bien pour le hard que pour le soft. La situation en France est cependant assez difficile et Amstrad ne semble pas très décidé à importer le récent *Spectrum +3* en France. La distribution des programmes ne pose pas de problèmes mais la disponibilité des extensions est plus critique.
La situation du *C 64* est fort différente. Machine ludique et familiale avant tout, il est présent dans le monde entier et sa logithèque très fournie reste l'une des meilleures. Malgré sa conception ancienne, il satisfait pleinement les passionnés de jeux. Les nouveautés sont nombreuses et le parc installé oblige et obligera les éditeurs à assurer les développements pendant encore longtemps. Le *C 64* est cependant en perte de vitesse car il s'avère peu compétitif : le prix de l'unité centrale plus le lecteur de disquettes dépasse celui d'un *520 STF* bien plus performant ! Et malgré la logithèque relativement restreinte de ce dernier, il est bien difficile de résister à ses attraits. Le *C 64* reste malgré tout une bonne machine et si vous en trouvez un avec lecteur de disquettes à moins de 2 000 F, n'hésitez pas !
Troisième machine, l'*Amstrad CPC* se distingue par un prix particulièrement compétitif. Les *464* et *6128* sont respectivement commercialisés aux environs de 2 000 et 3 000 F avec moniteur monochrome. Les avantages de ces machines sont évidents : outre une importante logithèque, ils disposent d'un soutien très fort de la part des éditeurs français et étrangers. Livrés en configurations complètes, ils sont prêts à l'emploi et le parc installé permet d'envisager l'avenir avec une certaine confiance. Celle-ci doit être cependant tempérée car les *CPC* sont technologiquement dépassés et, à l'image du *Spectrum*, ils s'essouffleront assez rapidement. Outre un prix compétitif, les *CPC* jouissent malgré tout d'un fort potentiel pour l'initiation à la micro-informatique ludique et à la programmation. Mais, ne leur en demandez pas plus...

Les 16 bits

Comment justifier l'achat d'une machine plus puissante mais également plus coûteuse que les *Amstrad* et autres *Commodore 64* ? Le jeu est le domaine de prédilection de bien des ordinateurs mais l'avènement de machines comme les *ST* permet d'envisager des applications dites personnelles : traitement de texte, micro-édition, gestion de fichier, création graphique et sonore sont désormais envisageables grâce à une augmentation de puissance des ordinateurs qui se répercute aussi sur les applications ludiques.
Quatre machines, quatre choix, quatre mondes ou deux alternatives : *Atari* contre *Amiga*, *PC* et compatibles contre *Macintosh*.
Machines dans le vent, les *520* et *1040 STF* se distinguent par des prix particulièrement agressifs (moins de 3 000 F pour le *520*). Considérés par beaucoup comme les *C 64* de l'avenir, les *ST* proposent une ludothèque importante et de qualité. Ils ont popularisé la digitalisation de sons ou d'images, et la qualité des jeux les plus récents démontre bien les capacités de ces machines. Le niveau des programmes de traitement de texte ou de gestion de fichier est, en revanche, loin d'être satisfaisant ; mais les progrès vont vite et rien ne dit que, d'ici trois ou six mois, des éditeurs éclairés proposeront des logiciels plus utiles que soi-disant performants ! Les *ST*, eux, se sont taillé une très bonne réputation parmi les professionnels de la musique et proposent, côté graphisme, une gamme de logiciels de DAO performants et peu coûteux.
L'*Amiga 500* possède les mêmes attraits que les *ST* : ludothèque de qualité (mais nombre de titres disponibles en France relativement limité), grande puissance et performances graphiques et sonores hors du commun. Beaucoup plus coûteux que le *520 STF*, l'*Amiga 500* s'avère plus convaincant pour certaines applications personnelles. Micro-édition, traitement de texte, gestion de fichier, autant de domaines où l'*Amiga* est roi. De même pour la création graphique où *Deluxe Paint II* — probablement le meilleur programme de DAO du moment — tire parfaitement parti des capacités graphiques de l'*Amiga*. En revanche, son aptitude musicale est moins marquée car elle ne dispose pas de la célèbre prise MIDI en version de base. Mais ne vous leurrez pas : les applications personnelles requièrent certaines extensions qui viendront grever votre budget. Les *ST* et *Amiga* ne sont en fait que des ordinateurs domestiques dont la principale vocation reste le jeu. Le *ST* est le plus convaincant grâce à un prix fort compétitif.
Pour une utilisation plus « sérieuse », reste les *PC* et compatibles ou le *Macintosh*. Le second, techniquement supérieur au premier mais aussi plus coûteux, se révèle incomparable pour tout ce qui touche les applications bureautiques. Le *Mac* est sans conteste la machine de bureau idéale et sa logithèque est la meilleure du monde. Mais outre son prix dissuasif, l'enfant terrible d'Apple est isolé. Ce n'est pas le cas des *PC* puisque de nombreuses entreprises en sont équipées. Tout dépend de l'environnement dans lequel on évolue. Si la machine est considérée comme complément d'un entourage bureautique à base de *PC*, l'acheteur se tournera vers un compatible alors qu'il aura intérêt à acheter un *Mac* pour des applications sérieuses mais personnelles.

Mathieu Brisou



Les paris d'Atari

Le 520 ST, micro de l'année 1988 ? Bien possible...
Le sort des consoles et des Méga ST est plus incertain ;
la lutte sera chaude !

Commercialisé en 1985, l'**Atari 130 XE** est le successeur des *800 XL* et autres *800* dont il reprend certaines caractéristiques. Ainsi, les capacités graphiques du *XE* sont les mêmes que celles de la gamme *XL*, c'est-à-dire une résolution maximale de 320 par 192. Cela semble peu en ces temps où les 640 par 200 sont monnaie courante, mais il peut afficher 256 couleurs simultanément avec contrainte et dispose de 8 lutins. Autre point commun entre le *XE* et ses ancêtres : le son. Il possède 4 voies couvrant chacune 3 octaves et demi. Comme ses prédécesseurs, il est architecturé autour d'un 6502 cadencé à 1,8 MHz et dispose de 24 Ko de mémoire morte. En fait, la seule différence notoire du point de vue technique concerne la capacité en mémoire vive de la machine : 128 Ko de mémoire vive contre 64 Ko pour le plus puissant des *XL*. Mais, incapable de gérer directement l'intégralité de la mémoire (le microprocesseur est un 8 bits, ne l'oublions pas), le *XE* possède un système de gestion de banque mémoire pour exploiter une partie de celle-ci comme disque virtuel. Il s'agit d'une technique similaire à celle mise en œuvre sur les *CPC 6128* et autres *Spectrum 128 + 2*.
Autre différence notable entre le *XE* et les *XL* : le design. Le *130 XE* possède un clavier mécanique Qwerty et une robe grise du plus bel effet, tous deux très proches de leurs homologues sur *ST*. Il en est de même pour les cinq touches de fonction qui adoptent un look similaire à celles des *ST*. Côté connecteurs, le *XE* propose deux prises joystick compatibles... Atari, deux sorties vidéo (Pal et péritel), un connecteur d'extension, un port cartouche et une sortie pour la connexion en chaîne des périphériques d'entrées/sorties tels que lecteurs de cassettes ou de disquettes, imprimante et autres modems. La logithèque à laquelle a accès le *130 XE* est relativement étendue et de nombreux éditeurs sortent leurs produits pour cette machine. Mais, peu répandu en France, le *XE* ne dispose pas d'un circuit de distribution vraiment efficace. Il en est de même pour les périphériques d'ailleurs : tablette graphique, modem, module d'acquisition de données existent mais ne sont pas distribués chez nous. Cela explique que la vie de ce modèle soit si dépendante de l'acharnement de quelques clubs (comme le club Cénacle).
Pris en tenaille par le *520 ST* et par le coup de butoir des consoles *Sega* et *Nintendo*, et ne disposant pas de la renommée et du marché de son éternel concurrent (le *C 64*), le *130 XE* est de toute manière condamné. Mais ne croyez pas que la lignée des XE disparaisse pour autant. Non, le **XE Game** prend la relève. Pseudo-console, cette machine est un *130 XE* avec 64 Ko de RAM et un design revu. C'est-à-dire un *800 XL* recarrossé ! Commercialisé aux alentours de 1 500 F avec un magnétophone, deux manettes, un pistolet et un clavier détachable, le *XE Game* est la réponse d'Atari aux consoles. Mais, l'on est en droit de douter face à une démarche contestable qui consiste à faire du neuf avec du vieux.
Lorsqu'en 1985 Jack Tramiel décide de lancer le **520 ST**, tout le monde est sceptique : la guerre des prix fait rage et la situation financière d'Atari est précaire. Sur le papier, la machine est technologiquement fort avancée pour un prix étonnamment bas : microprocesseur MC 68000 cadencé à 8 MHz, 512 Ko de mémoire vive, lecteur de disquettes 3,5 pouces, souris et intégrateur graphique d'origine et moniteur monochrome pour environ 10 000 F. Malgré des débuts difficiles dus à un environnement logiciel pratiquement inexistant, la machine connut un relatif succès grâce à la confiance précoce que lui accordèrent quelques audacieux amateurs. Un an plus tard, suite à quelques remaniements et révisions de stratégie commerciale imposés par le manque de confiance des utilisateurs professionnels, et par un prix élevé par rapport aux tarifs des micros à vocation essentiellement ludique, le *ST* fit sa réapparition sous une forme plus compacte : alimentation et lecteur de disquettes intégrés inaugurent la gamme STF. Outre le *520 STF*, cette gamme comprend le **1040 ST** destiné aux professionnels, qui propose un lecteur de disquettes 3,5 pouces de 720 Ko formaté (contre 360 pour le *520*) et 1 Mo de RAM (512 Ko pour le *520*). Le tout avec une politique de prix particulièrement agressive. L'impulsion était alors donnée à un mouvement qui depuis ne s'est jamais démenti (en particulier en RFA). De nombreux éditeurs, qui de prime abord restèrent dans l'expectative, se mirent au travail. Si bien que, actuellement, la logithèque des *ST* est sans aucun doute l'une des plus dynamiques du marché par sa vitesse de développement et par la qualité des produits. Ainsi, dans le domaine des utilitaires, on peut voir actuellement un grand nombre de langages (Assembleur, C, Pascal, et autres Basic plus performants que celui d'origine), des programmes de dessin (on citera le fameux *Degas Elite*), des traitements de texte dont la profusion ne peut cependant cacher une qualité encore inférieure à celle d'homologues sur Mac (mais les choses vont vite !). Les inévitables tableurs ont eux aussi fait leur apparition, utilisant pleinement les capacités ergonomiques de la machine. De même, le *ST* a réussi son entrée dans le monde de la Publication Assistée par Ordinateur grâce à *Publishing Partner*.
Mais le domaine de prédilection des *ST* reste indiscutablement celui du jeu. Parmi les réalisations ludiques qui auront affirmé les capacités de la machine, on peut citer des jeux d'arcades détonants tels que *Goldrunner* ou des jeux d'aventure tel que le fameux *The Pawn* (graphiquement superbe), en passant par les classiques et fort sophistiqués *Infocom*. Vous devez sans aucun doute vous demander avec insistance : *« Qu'a donc cette machine qui puisse susciter un tel engouement ? »*
La réponse ne peut être donnée que par son impressionnante fiche technique. Outre le microprocesseur 16/32 bits de Motorola (68000 cité plus haut), et une éléphantesque capacité mémoire, le *ST* possède une haute résolution de 640 par 400 en monochrome (un écran spécifique particulièrement apte aux longues scéances de travail est alors requis) ainsi que des modes graphiques colorés de 640 par 200 en 4 couleurs et 320 par 200 en 16 couleurs dans une palette de 512 teintes.
De plus, on dispose d'une souris qui prend toute sa dimension du fait qu'elle accompagne

l'intégrateur graphique GEM (en ROM ainsi que le système d'exploitation nommé TOS). Ce dernier fait, en effet, un trait définitif sur « l'informatique ésotérique » en donnant une impression de transparence à toutes les manipulations qui naguère auraient nécessité de l'utilisateur néophyte l'absorption de nombreuses boîtes d'aspirine. Ceux qui accordent de l'importance aux capacités sonores des ordinateurs apprendront avec joie que le générateur sonore comprend trois voies de 30 Hz à 125 KHz, bien plus que vos oreilles n'en peuvent entendre. Signalons aussi la présence de nombreuses interfaces : MIDI pour les musiciens, une RS 232 C, une sortie Centronics pour imprimante, un port cartouche, une prise pour disque dur et une pour lecteur de disquettes supplémentaire. Le clavier est un chef-d'œuvre de disposition, mais on regrette la frappe un peu molle ainsi que le manque d'ergonomie des touches de fonction. Signe évident de réussite : l'actuel essor des extensions. On citera une tablette graphique qui permet de dessiner à main levée, des cartes horloge/calendrier, des serveurs et autres composeurs vidéotext. La plume de la folie étant sans aucun doute à décerner aux lunettes à cristaux liquides qui permettent de voir en relief et en couleurs.
Citons aussi l'existence d'émulateurs qui épateront vos amis lorsque vous leur montrerez le fameux *Mac Paint* sur vos écrans. Autre point fort des *ST* : la musique assistée par ordinateur. On peut noter que c'est l'un des domaines où les qualités et le professionnalisme du *ST* sont le moins contestés. Pour preuve, le célèbre séquenceur 24 pistes, *Pro 24*, qui permit à l'informatique de pénétrer un peu plus le milieu de la variété et du show-business. La prise MIDI n'est pas étrangère à cela : elle permet de relier la machine à des instruments de musique du genre synthétiseur. Bref, les *Atari ST* sont performants et l'avenir est à envisager avec optimisme puisque deux machines viennent renforcer la gamme : les **Méga ST.**
Ces nouvelles machines (introduites en septembre 1987) sont en fait des versions « gonflées » des *1040 STF*. Des améliorations notables apparaissent : le blitter, un nouveau coprocesseur, accélère la vitesse d'affichage, une horloge/calendrier est présente et un connecteur de bus permet l'ajout de cartes d'extension. Disposant de capacités mémoire jusqu'alors inconnues en micro, les *Méga ST 2* et *4* sont commercialisés avec respectivement 2 Mo et 4 Mo de mémoire vive au prix d'environ 11 000 et 15 000 F avec moniteur monochrome. Mais la modification la plus spectaculaire est sans aucun doute d'ordre esthétique : l'unité centrale sert désormais de support au moniteur et le clavier est détachable. Ce dernier reprend la disposition de celui des *ST* mais la qualité de la frappe a été considérablement améliorée. On comprend aisément que les *Méga ST* procèdent d'une nouvelle philosophie car, bien que compatibles avec les *520* et *1040*, ils sont destinés à des applications plus professionnelles. Et notamment la micro-édition, d'où l'apparition d'une imprimante laser nommée SLM 804 commercialisée à un prix étonnamment bas : moins de 13 000 F. Réel bouleversement du marché, l'apparition des *Méga ST* est de plus accompagnée d'une révision des prix. Le *520 STF* passe à moins de 3 000 F sans moniteur, le *1040 STF* à moins de 5 000 F avec moniteur monochrome.

Bref, il s'agit ni plus ni moins d'une « vulgarisation » des technologies les plus évoluées en matière d'informatique. Avec des machines de la génération du *ST*, il n'y a plus de réelle barrière entre la micro professionnelle et la micro familiale. Songez qu'un jeune avec son *520 STF* à moins de 3 000 F dispose d'une machine techniquement en avance sur le compatible *PC* que son père utilise au bureau alors que ce dernier aura coûté plus de 10 000 F ! Tout cela explique le succès des *ST* qui, malgré quelques imperfections, sont des machines performantes et peu coûteuses et sans réelle concurrence dans le cas du *520 ST*.

L'*Amiga 500* n'est-il pas positionné en tant que concurrent du *1040* ?

RADIOSCOPIES

ATARI 130 XE, ATARI MEGA ST, ATARI ST (États-Unis)

Microprocesseur : ersatz de 6502
Vitesse : 1,8 MHz
Mémoire morte : 24 Ko extensible
Mémoire vive : 128 Ko
Mémoire utilisateur : environ 32 Ko
Connexion moniteur : sortie Pal et prise péritel
Affichage
mode texte : 40 par 25
mode graphique : 320 par 192 en 4 teintes
Palette : 256 couleurs
Son : 4 voies sur 3,5 octaves
Clavier : Qwerty mécanique de 57 touches plus 5 de fonction
Joystick : 2 ports type Atari
Souris : pas en France
Crayon optique : pas en France
Port cartouche : oui, un
Mémoire de masse
lecteur de cassettes : en option
lecteur de disquettes : externe 5,25 de 127 Ko en option
disque dur : non
Système d'exploitation : DOS 2.5
Intégrateur graphique : non
Sortie imprimante : par bus série synchrone. Interface Centronics en option
Sortie série : en option
Connecteur de bus pour extensions : oui
Prix (version de base) : moins de 1 000 F
Logithèque jeux : ★★★
applications personnelles : ★
utilitaires : ★★
Voir Tilt n°s 22 et 28

Microprocesseur : MC 68000
Vitesse : 8 MHz
Mémoire morte : 192 Ko extensible
Mémoire vive : 2 ou 4 Mo en France
Mémoire utilisateur : 1,7 Mo ou 3,7 Mo
Connexion moniteur : par prise moniteur et péritel
Affichage
mode texte : n.c.
mode graphique : 640 par 400 monochrome avec moniteur spécifique
Palette : 512 couleurs
Son : 3 voies sur 8 octaves (sous GFA), et interface MIDI
Clavier : mécanique détachable Azerty de 85 touches plus 10 de fonction
Joystick : 2 ports compatibles Atari
Souris : d'origine, se connecte sur un port joystick
Crayon optique : pas en France
Port cartouche : oui, un
Mémoire de masse
lecteur de cassettes : non
lecteur de disquettes : 3,5 pouces intégré de 720 Ko formaté
disque dur : SH 205 de 20 Mo en option
Système d'exploitation : TOS (spécifique constructeur), figé en mémoire morte
Intégrateur graphique : GEM de Digital Research, figé en mémoire morte
Sortie imprimante : type Centronics pour imprimante parallèle
Sortie série : type RS 232
Connecteur de bus pour extensions : oui, un directement implanté sur la carte mère
Prix (version de base) : monochrome, env. 12 000 F (version 2 Mo) et 15 000 F (version 4 Mo)
Logithèque jeux : ★★★★★
applications personnelles : ★★
utilitaires : ★★★
Voir Tilt n° 47

Microprocesseur : MC 68000
Vitesse : 8 MHz
Mémoire morte : 192 Ko extensible
Mémoire vive : 512 Ko pour le 520, 1 Mo pour le 1040
Mémoire utilisateur : 200 Ko pour le 520, 1 Mo pour le 1040
Connexion moniteur : par prise moniteur et péritel
Affichage
mode texte : n.c.
mode graphique : 640 par 400 monochrome avec moniteur spécifique
Palette : 512 couleurs
Son : 3 voies sur 8 octaves (sous GFA), et interface MIDI
Clavier : Azerty mécanique de 85 touches plus 10 de fonction
Joystick : 2 ports type Atari
Souris : d'origine, se connecte sur port joystick
Crayon optique : pas en France
Port cartouche : oui, un
Mémoire de masse
lecteur de cassettes : non
lecteur de disquettes : intégré 3,5 de 360 (520) ou 720 Ko (1040)
disque dur : 20 Mo externe en option. Contrôleur dans la machine
Système d'exploitation : TOS, figé en ROM
Intégrateur graphique : GEM de Digital Research, figé en ROM
Sortie imprimante : oui, type Centronics
Sortie série : oui, type RS 232
Connecteur de bus pour extensions : non
Prix (version de base) : env. 3 000 F pour le 520 STF et 6 000 pour le 1040 avec moniteur monochrome
Logithèque jeux : ★★★★★
applications personnelles : ★★
utilitaires : ★★★★
Voir Tilt n°s 24 et 33



Commodore : le jour se lève

Puissance indéniable, logiciels de plus en plus nombreux, l'Amiga 500 se redresse peu à peu face à un Atari ST trop vite proclamé « machine de l'année ». Il était temps !

Commercialisé en France en 1983, le **Commodore 64** n'en finit pas de finir. Et même si tout le monde se presse à l'enterrer, il semble lui rester encore de belles années. Organisé autour d'un microprocesseur 8510 (ersartz de 6502) cadencé à 1 MHz, il possède une mémoire morte de 20 Ko et 64 Ko de mémoire vive dont 39 Ko utilisateur. L'affichage est de 40 colonnes sur 25 lignes et le graphisme présente, pour un ordinateur de ce type, une qualité tout à fait satisfaisante avec résolution bit map possible de 320 par 200 en 16 couleurs et la possibilité de créer 164 lutins dont 8 affichables simultanément. Le son n'a pas non plus été négligé : 3 voies sur 9 octaves et présence d'un générateur d'enveloppes. Côté langage, le Basic se révèle complètement dépassé et requiert une grande habitude de la programmation. Graphisme et sons s'avèrent en effet d'emploi fort complexe puisqu'ils font appel à l'instruction « Poke ». Dernier point : le clavier. Mécanique et Qwerty, il possède 65 touches dont 4 de fonction, disposées verticalement sur le côté droit.

Ordinateur familial par excellence, le *C 64* est un des piliers de la micro-informatique. Pour s'en convaincre, il suffit de prêter attention, d'une part, aux nombreux périphériques existants, d'autre part, au parc de logiciels et d'ouvrages qui lui sont consacrés.

Côté périphériques, on peut adjoindre au *C 64* un lecteur de cassettes ou de disquettes pour ceux qui n'ont pas le temps d'attendre le chargement d'un programme. Disponible également, une cartouche « Fast Load », compatible avec la grande majorité des logiciels, qui accélère les opérations de chargement. Pour ce qui est des imprimantes, Commodore propose plusieurs modèles dont les universelles et très performantes MPS 1200. Il existe cependant en option une interface Centronics pour le branchement d'une imprimante parallèle. On pourra, pour gagner du temps, adjoindre avec bonheur un « buffer », permettant le stockage intermédiaire des données à imprimer, laissant le micro libre pendant que l'imprimante travaille. Citons aussi Interpod, une interface qui se connecte sur le port série afin de relier l'ordinateur à tout périphérique aux normes RS 232. Il existe également différents pavés numériques à connecter au *C 64*. Certains se branchent sur le port joystick, d'autres sur le port cartouche. Des extensions plus classiques existent aussi : souris, crayon optique et autres modems sont connectables au *C 64*. Mais tous ne sont pas disponibles en France. Côté son, deux claviers musicaux permettent de tirer le meilleur parti des 3 voies sur 9 octaves du *C 64*. Ce sont les Wersiboard (touches mécaniques) et Colortone (touches sensitives). D'une manière générale, les périphériques musicaux s'appuient sur de nombreux logiciels. Enfin, citons également un synthétiseur puissant : le Microvox.

On ne peut passer sous silence les adaptations ludiques ou éducatives telles que les « Movits ». Ces petits robots, livrés en kit et précâblés, sont aptes à être pilotés par un *C 64*. N'oublions pas enfin les différents bras mécaniques, grues et autres, commandés par le *C 64*. Mais, encore une fois, la distribution de ces extensions n'est pas toujours effective chez nous.

Le succès de cet ordinateur a conduit à la création de toute une panoplie de livres traitant de tous les aspects de la machine. On ne compte plus les guides de l'utilisateur, les « clefs pour », les manuels pour débutants. On trouve également bon nombre d'ouvrages techniques à destination des programmeurs : Basic, Forth, Pascal, Logo et bien entendu Assembleur sont décrits dans les moindres détails. Le succès de cette machine est aussi concrétisé par un parc logiciel très diversifié : langages, programmes éducatifs, tableurs, traitements de texte, gestions de fichiers et, bien sûr, un grand éventail de jeux de toute nature, parmi les meilleurs.

Malgré tout cela, Commodore présentait le **C 128** pour prendre la relève du *64* vieillissant. Plus professionnel, cet ordinateur se distingue tout d'abord par son esthétique très réussie. Le clavier couleur crème est fort complet et possède un pavé numérique ainsi que 4 touches de déplacement curseur. Un port cartouche-cassette est situé à l'arrière de la machine ainsi qu'une prise vidéo-composite. On trouve aussi une touche « Reset » et 2 ports joystick. Enfin, le *C 128* est doté de touches de fonction supplémentaires : Help, No Scroll, Line Feed et une touche réservée à l'affichage 40/80 colonnes.

Le *C 128* peut travailler selon trois modes bien distincts : 64 Ko, 128 Ko et CP/M. En mode 64 Ko, on se trouve face à un véritable *C 64*. Dans ce mode, les touches curseur, le pavé numérique et la carte 80 colonnes ne sont pas reconnus. Et signalons que la double gravure du clavier (Qwerty en mode C 64 et Azerty sous CP/M et 128 Ko) ne simplifie pas vraiment les choses. Le deuxième mode offre 128 Ko de mémoire vive et s'avère plus intéressant ; il exploite l'affichage des 80 colonnes ainsi que le Basic 7.0. Ce dernier offre plus de 140 commandes, soit environ le double de celui du *C 64*, et allège considérablement la programmation des graphismes, sons et autres entrées/sorties. Notez cependant que pour exploiter le mode 80 colonnes, il est nécessaire d'acquérir un moniteur RGBI. La résolution graphique maximale est alors de 640 par 200 en monochrome.

Le dernier mode d'utilisation du *C 128* met en œuvre un Z 80 et permet d'accéder à plus d'une centaine de logiciels professionnels par le biais du système d'exploitation CP/M. En pratique, cette possibilité se révèle cependant plus théorique que pratique. On comprend alors pourquoi la vocation semi-professionnelle du *C 128* est restée lettre morte. Cet ordinateur n'a jamais vraiment décollé et, malgré certains atouts, le nombre de logiciels spécifiquement *128* n'a fait que briller par sa modestie : moins de dix ! Désormais utilisé comme un *C 64*, le *128* ne possède rien qui puisse en justifier l'achat ; une disparition de ce modèle ne serait pas surprenante, d'autant plus que l'arrivée de l'*Amiga 500* se traduit par un bouleversement de la gamme Commodore.

Directement dérivé de l'*Amiga 1000* (ordinateur célèbre du fait de capacités graphiques et sonores impressionnantes), l'**Amiga 500** est pointé en direction des *Atari ST*. La ressemblance apparaît dès le premier abord : lecteur de disquettes 3,5 pouces de 880 Ko formaté sur le côté droit de la machine, clavier mécanique avec pavé numérique, touches de fonction et de déplacement curseur situé sur le dessus du boîtier. Le microprocesseur est un autre point commun avec les *ST*. Il s'agit en effet d'un 68 000 cadencé à 7,14 MHz.

L'*Amiga 500* dispose de 512 Ko ou de 1 Mo de mémoire vive et de 256 Ko de mémoire morte.

Le dernier-né de Commodore est de plus fort performant côté graphismes : la haute résolution culmine en bit map à 640 par 512 en 16 couleurs parmi 4 096. Signalons qu'il existe aussi un mode écran dénommé HAM (Hold And Modify) qui affiche les 4 096 couleurs simultanément en 640 par 512, mais il se caractérise par une instabilité très marquée de l'image qui s'avère désagréable lors de séances de travail prolongées. D'ailleurs, cette remarque est aussi valable pour le mode 640 par 512 en 16 couleurs. Autre talon d'Achille de cette machine, les disquettes. La capacité de 880 Ko a été obtenue grâce à la suppression du catalogue. Pour charger un programme, l'ordinateur est obligé de lire la disquette jusqu'à l'endroit où sont situées les données. Les temps de chargement sont de ce fait allongés. Il arrive que la machine écrase purement et simplement les données contenues sur disquette. Mais cela n'arrive pas tous les jours et ce n'est pas irrémédiable : des utilitaires permettent en effet la récupération des données perdues.
Autre particularité de l'*Amiga* : il peut chanter. Ses 4 canaux sonores sur 9 octaves lui permettent en effet de simuler la voix humaine. Mais comme le *Macintosh*, cet ordinateur a un accent américain fort marqué ! Autre performance : le système d'exploitation multitâche. Plusieurs logiciels peuvent tourner en même temps et l'on peut passer d'une application à l'autre par un simple mouvement de souris. Les applications pratiques de ce système ne sont pas évidentes, mais cela ouvre de nouvelles applications : imaginez que votre machine soit utilisée comme micro-serveur (ce qui nécessite un mode veille constant pour détecter la sonnerie du téléphone, par exemple), tout en vous permettant d'écrire un texte et d'en imprimer un autre.

Modernisme oblige, l'*Amiga* est livré avec une souris et un intégrateur graphique. Simple à utiliser, ce dernier est paramétrable. Il est possible de dessiner la forme du curseur, de changer les couleurs des fenêtres, etc. Les capacités d'extension ne sont pas pour autant oubliées : outre deux ports joysticks, l'*Amiga* possède une sortie imprimante type Centronics, une sortie série, deux Cinch pour le son stéréo, une prise pour lecteur de disquettes externe, un connecteur de bus et un pour extension mémoire. Tout cela est fort intéressant, mais penchons-nous sur l'environnement logiciel et périphérique de l'*Amiga 500*. Dérivé d'une machine coûteuse et professionnelle, le *500* ne dispose pas d'un acquis important (surtout en France). Certes, il peut être relié à un vidéodisque ou à un magnétoscope ; il peut gérer jusqu'à 8 Mo de mémoire vive. Mais à quel prix ?
Relativement restreinte, la logithèque pour Amiga se révèle fort attrayante. Prenons *Defender of the Crown* de Cinemaware, par exemple. D'une qualité réellement exceptionnelle, ce programme exploite de façon magistrale les capacités graphiques et sonores de la machine. Autre exemple de grande qualité : *Deluxe Paint II*. Considéré comme le meilleur programme de dessin sur micro-ordinateur, il facilite les opérations de transfert, déformation, rotation de parties d'images. Fort complexe, il est d'un accès parfois malaisé et se révèle peut-être trop puissant pour l'utilisateur moyen. Dernier exemple : *Page Setter*, un logiciel de PAO simple mais fort pratique.
L'*Amiga 500* est incontestablement l'un des plus performants du marché et son positionnement est clair : tuer les *ST* !
Malgré des performances réellement exceptionnelles, l'*Amiga 500* coûte environ 1 500 F de plus que l'*Atari ST*. Et l'on connaît l'importance du prix dans l'informatique familiale ! De plus, les *ST* possèdent une logithèque plus importante que celle de l'*Amiga 500* et le dynamisme dont fait preuve Atari se révèle payant. Mais l'*Amiga 500* n'a pas dit son dernier mot : ouvrages, logiciels et extensions arrivent en provenance de l'étranger à des prix compétitifs et les utilisateurs sont fort satisfaits de leur machine. Une dynamique Amiga identique à son homologue sur *ST* est en train de naître. C'est ce qui pourrait permettre au dernier des Commodore de s'imposer, malgré son prix de vente assez élevé. Pour terminer, deux mots à propos de l'**Amiga 2000**. Basé sur les mêmes principes que le *500*, cet ordinateur possède une architecture ouverte : par l'adjonction de cartes, il devient compatible *PC* tout en conservant ses performances propres. La compatibilité est ici considérée comme une tâche. Mais trop original, le *2000* a du mal à convaincre. Preuve que l'avance technologique n'est pas toujours la bonne recette !

RADIOSCOPIES

AMIGA 500 (États-Unis)

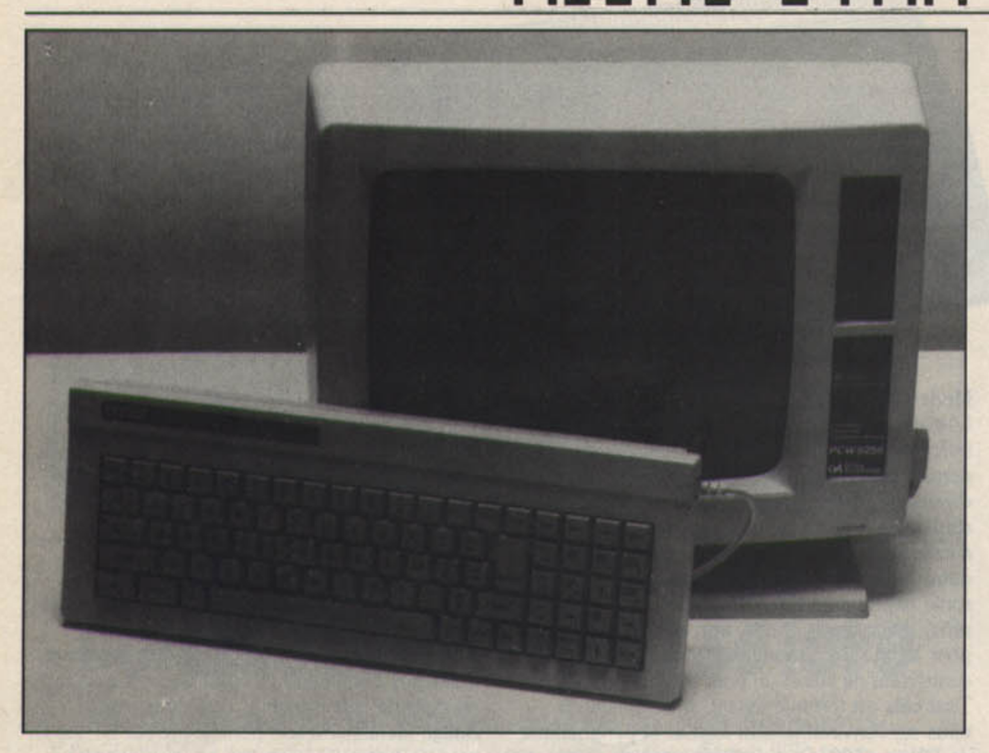
Microprocesseur : MC 68 000
Vitesse : 7,14 MHz
Mémoire morte : 256 Ko
Mémoire vive : 512 Ko extensible
Mémoire utilisateur : environ 24 Ko sous Basic
Connexion moniteur : sortie vidéo composite, RGBI et péritel
Affichage
mode texte : 80 par 32
mode graphique : 640 par 512 en 16 couleurs en bit map
Palette : 4 096 couleurs
Son : 3 voies sur 9 octaves
Clavier : mécanique Azerty de 86 touches plus 10 de fonction
Joystick : 2 ports type Atari
Souris : d'origine, se connecte sur un port joystick
Crayon optique : pas en France
Port cartouche : non
Mémoire de masse
lecteur de cassettes : non
lecteur de disquettes : intégré 3,5 de 880 Ko
disque dur : en option
Système d'exploitation : Amigados
Intégrateur graphique : oui
Sortie imprimante : type Centronics
Sortie série : type RS 232
Connecteur de bus pour extensions : oui, deux dont un pour la mémoire
Prix (version de base) : environ 4 800 F
Logithèque jeux : ★★★★★
applications personnelles : ★★★★
utilitaires : ★★★
Voir Tilt n° 42

COMMODORE 128 (États-Unis)

Microprocesseur : 8502 (mode 128), 6510 (mode 64), Z 80 (mode CP/M)
Vitesse : 2 MHz
Mémoire morte : 64 Ko extensible
Mémoire vive : 128 Ko extensible
Mémoire utilisateur : environ 59 Ko
Connexion moniteur : sortie Pal, RGBI et prise péritel
Affichage
mode texte : 80 par 25 avec écran RGBI
mode graphique : 640 par 200 avec écran RGBI
Palette : 16 couleurs
Son : 3 voies sur 9 octaves
Clavier : mécanique Azerty de 83 touches plus 8 de fonction
Joystick : 2 ports type Atari
Souris : en option
Crayon optique : en option
Port cartouche : oui, un
Mémoire de masse
lecteur de cassettes : en option
lecteur de disquettes : 5,25 externe de 410 Ko en option
disque dur : pas en France
Système d'exploitation : dans le Basic par les commandes d'E/S
Intégrateur graphique : non
Sortie imprimante : par bus sériel Commodore, interface Centronics en option
Sortie série : en option
Connecteur de bus pour extensions : oui, un
Prix (version de base) : environ 2 200 F
Logithèque jeux : ★
applications personnelles : ★
utilitaires : ★

COMMODORE 64 (États-Unis)

Microprocesseur : 6510 (ersatz de 6502)
Vitesse : 1 MHz
Mémoire morte : 20 Ko extensible
Mémoire vive : 64 Ko extensible
Mémoire utilisateur : environ 39 Ko
Connexion moniteur : sortie Pal et prise péritel
Affichage
mode texte : 40 par 25
mode graphique : 320 par 200 en 16 couleurs
Palette : 16 couleurs
Son : 3 voies sur 9 octaves
Clavier : mécanique Qwerty de 61 touches plus 4 de fonction
Joystick : 2 ports type Atari
Souris : en option
Crayon optique : en option
Port cartouche : oui, un
Mémoire de masse
lecteur de cassettes : en option
lecteur de disquettes : 5,25 externe de 170 Ko en option
disque dur : pas en France
Système d'exploitation : dans le Basic par les commandes d'E/S
Intégrateur graphique : GEOS, parfois livré d'origine
Sortie imprimante : par bus sériel Commodore. Interface Centronics en option
Sortie série : en option
Connecteur de bus pour extensions : oui, par port cartouche
Prix (version de base) : environ 1 500 F
Logithèque jeux : ★★★★★
applications personnelles : ★★
utilitaires : ★★★
Voir Tilt n°s 7 et 24



Amstrad: amour, toujours ?

Après le fabuleux succès remporté avec les CPC, Amstrad se tourne vers l'univers moins aléatoire de la micro professionnelle. Un abandon du grand public ? Alan Michael Sugar s'en défend !

Le **CPC 464,** c'est l'aîné, le tout premier. Ce qui frappe au premier abord, c'est la couleur. On découvre une présentation élégante, toute en rouge, vert et bleu. Le clavier mécanique désormais Azerty possède, selon nous, une frappe agréable, bien que, sur ce point, les avis soient parfois partagés. Il est fort complet et propose un pavé numérique et un bloc curseur indépendant. A noter également qu'un lecteur enregistreur de cassettes est intégré à l'unité centrale. Côté technique, le *464* s'organise autour d'un microprocesseur 8 bits, le Z80. Il est doté de 64 Ko de mémoire vive, pour 32 Ko de mémoire morte, laissant environ 42 Ko disponibles à l'utilisateur. Trois types d'affichage sont disponibles : 20, 40 ou 80 colonnes, sur 25 lignes. La résolution graphique est de bonne qualité pour un micro de ce type, puisqu'elle atteint 640 × 200, avec une palette de 27 couleurs (ce qui est faible) et une utilisation simultanée possible de 2, 4 ou 16 de ces couleurs. Enfin, le son propose, lui, 3 voies sur 8 octaves plus un canal de bruit.

Les circuits de reproduction sont cependant de bien piètre qualité.

Un des atouts de l'*Amstrad* est l'intégration : fini les branchements de l'unité centrale, du clavier, du lecteur et du moniteur ; terminé les fils qui passent et se croisent derrière la machine.

Ici, une seule prise secteur, un seul branchement à faire. Un reproche toutefois, les câbles raccordant le moniteur à l'unité centrale sont trop courts.

Les prix ont bien entendu chuté, suivant en cela le schéma général qui domine la micro-informatique aujourd'hui. Personne n'y échappe, pas même ceux « qui ont toujours été trop chers » (toute ressemblance avec un constructeur ne pourrait être qu'une coïncidence). Bref, suivant une évolution prévisible, les prix sont récemment passés de près de 2 700 F à près de 2 000 F pour une configuration monochrome, et de près de 4 000 F à près de 3 000 F pour une configuration couleur.

Le lecteur enregistreur de cassettes peut être remplacé par un lecteur de disquettes. A noter que le format 3 pouces, choisi par Amstrad, est loin d'être universel, ce qui pose plusieurs problèmes. Tout d'abord, ce format (qui est un standard Hitachi) n'équipe que les *Oric* et *CPC* d'Amstrad ; on peut alors se demander ce qu'il adviendra de la production de ces disquettes lorsque la série *CPC* sera interrompue. Autre inconvénient : les disquettes 3 pouces ne possèdent que 170 Ko de capacité, ce qui peut paraître acceptable pour une utilisation « ludique », mais se révèle tout à fait insuffisant pour une utilisation plus sérieuse.

Le **CPC 6218** possède la plupart des caractéristiques du *464*, à quelques exceptions près : la couleur disparaît pour donner un clavier noir et blanc ; la taille mémoire, ensuite, qui passe à 128 Ko (mémoire vive), et 48 Ko (mémoire morte) ; quant à la mémoire utilisateur en Basic, elle reste de 41 Ko. Le *6128* est plus sérieux que le *464* qui avait une vocation familiale. Le Basic présente quelques innovations, notamment l'intégration d'une commande de remplissage à grande vitesse pour le lecteur de disquettes. Ce dernier est associé au système d'exploitation CP/M+, permettant ainsi l'accès à une logithèque importante.

Signalons aussi la très bonne compatibilité entre le *6128* et le *464*, ce qui permet l'exécution par le *6128* de programmes prévus pour le *464*.

Le succès de la série *CPC*, et d'Amstrad en général, se mesure aussi à son impressionnante bibliothèque. On trouve, en effet, une foultitude de titres, allant de la simple initiation Basic à la programmation en Assembleur, en passant par les applications professionnelles. Tous les grands éditeurs, Eyrolles, Sybex, PSI, pour n'en citer que quelques-uns, ont leurs propres titres sur Amstrad.

Côté logiciels, c'est tout aussi impressionnant, et l'éventail est large. D'abord, tous les langages ou presque sont disponibles : le Basic, bien sûr, mais également le Logo (Amstrad fournit le DR Logo). Celui-ci, juste suffisant, est dépassé par le Logo Cuma, plus complet. Il existe également plusieurs Assembleur disponibles sur disquette ou cassette. Citons pour terminer le Forth et le Turbo-Pascal de Borland (en français).

Le jeu ensuite, où Amstrad possède un des plus grands parcs de logiciels existants. Simulations, wargame, jeu de rôle, arcade, réflexion, sans oublier les logiciels éducatifs, ce parc est en constante évolution, si bien qu'aujourd'hui tout logiciel possède sa version Amstrad.

En revanche, il reste une lacune en ce qui concerne le côté professionnel. Si celui-ci se développe sur *PC*, la série *CPC* reste faible en logiciels professionnels, l'espace mémoire ne permettant pas une application vraiment souple, fait amplifié par la faible capacité de stockage des disquettes 3 pouces. Mais certains programmes, comme l'intégré *Mini Office II*, ne s'en tirent pas si mal.

Les périphériques sont également nombreux et les possibilités de connexion multiples. Parmi les imprimantes disponibles, citons la DMP200 et la Star NL10 qui peut également se connecter à un *PC*. Et, pour ceux qui apprécient la copie d'écran en couleurs, l'Okimate 20. L'*Amstrad* n'est pas en reste en ce qui concerne la communication. Tous les modems peuvent lui être connectés, à condition de posséder l'interface RS 232. Attention cependant, tous ne sont pas fournis avec un logiciel de communication. Enfin, on doit citer l'interface Nogema, qui émule l'*Amstrad* en minitel et le transforme en centre serveur, lui permettant de créer et de transmettre des pages écran (prix : 1 500 F pour la version 3).

On peut pallier la faible capacité de stockage des disquettes 3 pouces en connectant des lecteurs permettant le passage au format 3,5, voire 5,25. Le prix, en proportion, varie de 2 000 F à 5 500 F environ pour un lecteur de disquettes 3,5 double face.

Signalons également les extensions mémoire pour le *464* : extensions de 256 Ko et 512 Ko de Wings ainsi que pour le *6128* : un RAM disque et une extension 256 Ko de Cameron. Il est également possible de connecter un



synthétiseur, ainsi qu'un clavier musical, le Music Tutor, stéréo, possédant douze voies polyphoniques.
Amstrad paraît ainsi avoir tous les atouts en main pour conserver sa place sur le marché, voire augmenter ses ventes. Cependant, un point noir est apparu avec la venue sur le marché des consoles, en particulier *Nintendo*.
Il en est d'ailleurs de même pour les *Spectrum* : devenues sous-marques d'Amstrad, les *Sinclair* sont en effet des machines désormais peu convaincantes. Commercialisé à environ 1 300 F, le *Spectrum 128 +2* est structuré autour d'un Z 80 cadencé à 3,5 MHz entouré de 128 Ko de RAM, 32 Ko de ROM et un AY-3-8912 pour le son (3 voies sur 8 octaves). La résolution graphique s'élève à 176 par 256 en 16 couleurs avec contraintes. Le *Spectrum 128 +2* est de plus pourvu d'un clavier mécanique et d'un lecteur de cassettes. Mais, de conception ancienne, cette machine est complètement dépassée. Certes, elle dispose encore d'une logithèque importante et peut se targuer de posséder de nombreuses extensions. De plus, une nouvelle version vient d'apparaître : le *Spectrum 128 +3* avec lecteur de disquettes de 3,5 pouces. Mais plus que les *CPC*, les *Spectrum* vont souffrir de la concurrence des consoles. Moins coûteuses, elles se révèlent infiniment supérieures pour le jeu, et le rôle d'initiateur à la micro-informatique est plutôt réservé aux *CPC*. Il est clair que le *Spectrum* est un ordinateur en voie de disparition, du moins en France.
Avec un *Sinclair* complètement dépassé et des *CPC* en fin de carrière, la position d'Amstrad serait menacée s'il n'y avait les **PC** et **PCW.** Ce dernier, dédié traitement de texte, est, malgré de nombreuses limitations, assez répandu en France. Il est architecturé autour d'un Z 80 cadencé à 4 MHz et possède 256 ou 512 Ko de RAM selon les versions. Pour environ 4 500 F, il propose un lecteur de disquettes, un moniteur noir et vert, une imprimante et un fort contestable programme de traitement de texte. Véritable ordinateur personnel, il a difficilement accès au monde ludique mais se révèle l'outil idéal pour la gestion de petites entreprises. C'est pourquoi de nombreux logiciels de comptabilité, paye, gestion et autres sont disponibles sur cette machine. De même, il possède des extensions telles que disque dur, lecteurs de disquettes 5,25, extensions mémoire et autres. Et malgré l'omniprésence des *PC* et compatibles, le *PCW* se vend encore car il correspond à un besoin bien précis : l'efficacité. Et Amstrad ne néglige pas ce marché puisqu'une nouvelle version du *PCW* (*le 9512*) vient d'être lancée, qui se distingue par une présentation en trois volumes, une imprimante à marguerite et une nouvelle version de *Locoscript* (le programme de traitement de texte). Avec cette machine et les *PC*, Amstrad s'affirme donc comme fabricant d'ordinateurs professionnels et semi-professionnels. Est-ce le signe d'un changement de stratégie qui consiste à quitter le trop dur monde de la micro familiale au profit des eaux plus calmes de la micro professionnelle ? Il semble bien que oui !

RADIOSCOPIES

SPECTRUM 128 + 2 (Grande-Bretagne)
Microprocesseur : Z 80
Vitesse : 3,54 MHz
Mémoire morte : 32 Ko
Mémoire vive : 128 Ko
Mémoire utilisateur : 42 Ko
Connexion moniteur : sortie vidéo RVB
Affichage mode
texte : 32 par 21
mode graphique : 176 par 256 en 16 couleurs
Palette : 8 couleurs avec effets
Son : 3 voies sur 8 octaves
Clavier : mécanique Azerty de 58 touches
Joystick : deux ports, pseudo Atari
Souris : pas en France
Crayon optique : pas en France
Port cartouche : non
Mémoire de masse
lecteur de cassettes : intégré
lecteur de disquettes : pas en France
disque dur : non
Système d'exploitation : n.c.
Intégrateur graphique : non
Sortie imprimante : par bus d'extension
Sortie série : en version de base
Connecteur de bus pour extension : oui, un
Prix (version de base) : environ 1 300 F
Logithèque
jeux : ★★★★
applications personnelles : ★
applications utilitaires : ★★
Voir Tilt n° 36

AMSTRAD CPC (Grande-Bretagne)
Microprocesseur : Z 80
Vitesse : 4 MHz
Mémoire morte : 32 Ko (464), 48 Ko (6128)
Mémoire vive : 64 Ko (464), 128 Ko (6128)
Mémoire utilisateur : 42 Ko (464), 41 Ko (6128)
Connexion moniteur : sortie vidéo
Affichage
mode texte : 80 par 25
mode graphique : 640 par 200 en monochrome
Palette : 27 couleurs
Son : 3 voies sur 8 octaves plus un canal de bruit
Clavier : mécanique Azerty de 74 touches
Joystick : un port, pseudo Atari
Souris : en option, se connecte port joystick ou carte d'extension
Crayon optique : en option
Port cartouche : non
Mémoire de masse
lecteur de cassettes : intégré sur le 464
lecteur de disquettes : intégré 3 pouces 170 Ko sur le 6128, en option sur le 464
disque dur : non
Système d'exploitation : Amsdos, CP/M.
Intégrateur graphique : non
Sortie imprimante : type Centronics
Sortie série : en option
Connecteur de bus pour extension : oui, un
Prix (version de base) : avec moniteur monochrome : environ 2 000 F (464) et 3 000 F (6128)
Logithèque jeux : ★★★★★
applications personnelles : ★★★
applications utilitaires : ★★★★★
Voir Tilt n°s 18 et 23

AMSTRAD PCW (Grande-Bretagne)
Microprocesseur : Z 80
Vitesse : 4 MHz
Mémoire morte : 0 Ko
Mémoire vive : 256 et 512 Ko selon version
Mémoire utilisateur : n.c.
Connexion moniteur : moniteur connecté en interne
Affichage mode texte : 90 par 32
mode graphique : uniquement monochrome.
Palette : monochrome
Son : un bip
Clavier : mécanique Azerty de 82 touches
Joystick : deux ports, pseudo Atari
Souris : en option
Crayon optique : en option
Port cartouche : non
Mémoire de masse
lecteur de cassettes : non
lecteur de disquettes : 3 pouces de 180 ou 720 Ko **disque dur :** en option
Système d'exploitation : CP/M +
Intégrateur graphique : non
Sortie imprimante : par câble nappe, imprimante en version de base
Sortie série : en option
Connecteur de bus pour extension : oui, un
Prix (version de base) : environ 4 800 F pour le PCW 8256 avec moniteur, imprimante et traitement de texte
Logithèque
jeux : ★
applications personnelles : ★★★★
applications utilitaires : ★



Sega/Nintendo: le match

Réservées aux passionnés d'action, performantes pour un prix modique, les consoles reviennent en force. Mais, des deux favorites, laquelle choisir ?

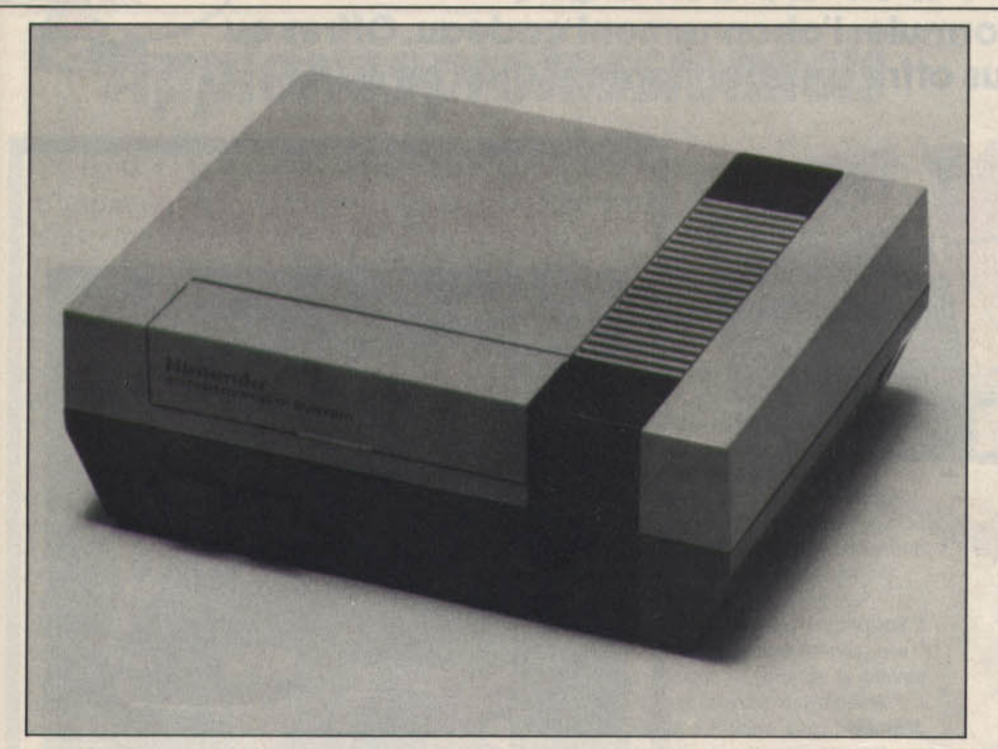
Les consoles *Nintendo* et *Sega* font désormais partie de l'univers ludique des micro-loisirs. Elles ne rivalisent pas directement avec les micro-ordinateurs modernes (*Atari ST, Amiga 500* et similaires) car elles ne sont pas universelles : création graphique et sonore, jeux d'aventure, applications personnelles sont autant de domaines que les consoles n'abordent pas, pour le moment...
En revanche, elles sont imbattables pour les jeux d'action et concurrencent dangereusement les machines 8 bits en fin de carrière (comme le *C 64*, par exemple) principalement utilisées comme des... consoles.
Sega ou *Nintendo ?* Entre les deux, à qui donner la préférence ?

Sega Master System

Commercialisée courant juillet et réellement disponible depuis septembre, la très esthétique console *Sega* se présente sous la forme d'un boîtier légèrement pyramidal. Noir et rouge, il accueille sur sa face arrière le jack d'alimentation (relié au secteur par l'intermédiaire d'un transformateur externe) ainsi que la sortie vidéo que l'on connecte sur une prise péritel au moyen d'un câble adaptateur livré avec la machine. La face avant du boîtier propose, de gauche à droite, l'interrupteur de mise en marche, les deux ports joystick pseudo-Atari (le connecteur est identique mais le brochage diffère), et l'orifice d'introduction des Sega Card, sortes de cartouches au format carte de crédit.
Sur le dessus de la console, on trouve un port cartouche, un bouton de Reset, une pause et une diode électroluminescente intégrée qui indique si la console est sous tension. Enfin, un connecteur d'extension bus est situé sous la console. Dans l'avenir, il devrait recevoir des extensions comme un lecteur de disquettes, un clavier musical...
La mise en place de la console est très simple. Après avoir assuré la connexion vers la prise péritel, on branche un ou plusieurs joysticks puis le transformateur. Le *Sega Master System* est prêt. Le progrès est très net face aux *Commodore* et autres *Atari 130 XE*, par exemple. Une fois ces opérations effectuées, il ne reste plus qu'à introduire une cartouche ou une Sega Card avant de se plonger dans l'univers du jeu. Première chose frappante : la qualité de l'affichage. Les couleurs sont nettes et parfaitement saturées, l'affichage ne souffre d'aucun scintillement, avec des images animées ou non. De même, le générateur sonore se révèle d'excellente qualité et les bruitages sont généralement parfaitement restitués par les circuits de reproduction des téléviseurs péritel.
La console comporte cependant un gros défaut : les joysticks. Se présentant sous forme rectangulaire, ils possèdent deux boutons de tir. Outre une taille trop réduite, ces manettes n'ont pas de véritable manche de commande. Un appendice de plastique dur qui se commande avec le pouce en fait office. Mais, au bout d'un quart d'heure, la main souffre de l'ergonomie plus que douteuse de ces véritables instruments de torture. De plus, ces manettes sont trop molles et peu précises ! Notez qu'il est possible de connecter à la console des manettes un peu plus orthodoxes : Sega vient d'introduire en France le Consol Stick et Konix annonce une version Sega de son fameux Speed King. Signalons aussi que, lors du test de cette console, nous avions tenté de connecter un Quick Shot 101 sur la *Sega*. Le résultat s'est avéré prometteur : le second bouton de tir n'est pas reconnu car il est géré de façon indépendante par la console mais jumelé sur le joystick. Bref, il est nécessaire de débrancher le Quick Shot afin d'établir une liaison correcte entre les boutons de tir et la console. Malgré tout, nous trouvons inadmissible qu'une console soit livrée avec d'aussi piètres manettes.
Côté cartouche, la *Sega* dispose d'une vingtaine de titres. Seulement sept valent le coup. Commençons par *Hang On*, cette course de motos livrée avec la console se révèle simple mais parfaitement réalisée, et dose à merveille difficulté et distraction. Vient ensuite *The Combo Cartridge* qui contient trois programmes. Livrée avec le pistolet, cette cartouche s'avère fort distrayante et parfois bien difficile. La réalisation de l'ensemble est plus que satisfaisante avec une réserve tout de même à propos de *Safari Hunt*. Dans la lignée de *Hang On, World Grand Prix* remplace la moto par une voiture... sans commentaire. Les quatre suivants sont de véritables chefs-d'œuvre ! *Choplifter* est un classique parmi les classiques. Vous devez récupérer des otages avec un hélicoptère tout en évitant les projectiles ennemis. Passionnant, ce jeu, très fidèle à la version arcade, a de quoi faire pâlir bien des micros. *Space Harrier* possède les mêmes attraits que le précédent : fidélité vis-à-vis de la version arcade, rapidité de l'action et qualité des graphismes. Encore une fois, cette version est bien supérieure à ce que l'on peut voir sur *C 64* et autres Amstrad. Autre course automobile, *Outrun* vous met au volant d'une Ferrari Testarossa et vous devez parcourir une certaine distance en un temps donné. Une cartouche très proche de la version arcade et qui se révèle très distrayante. Pour finir, citons *Black Belt*, dans lequel vous devez affronter de multiples karatékas et judokas afin de prouver votre valeur. Bref, un catalogue bien fourni qui, d'après les dires de Sega, s'enrichit de trois à quatre titres tous les mois.

Nintendo Entertainment System

Lancée à grand renfort de publicité, la console *Nintendo* est la concurrente directe du *Sega Master System*. Objectif des importateurs : prendre la plus grosse part du marché français le plus rapidement possible, écrasant ainsi Sega à grand renfort de techniques marketing classiques.
Le *Nintendo Entertainment System* se présente sous la forme d'un boîtier rectangulaire bicolore, d'un esthétisme discutable. La face avant propose, de gauche à droite, un voyant de mise sous tension, l'interrupteur de mise en marche, un bouton de Reset, et les deux ports joystick aux connecteurs venus d'une galaxie bien lointaine ! La face avant comporte le logement



pour cartouche caché par un volet en plastique rabattable. La face arrière du boîtier propose le jack d'alimentation sur lequel viennent se connecter le transformateur externe ainsi que les connecteurs nécessaires à la liaison entre la console et le téléviseur. Dernière précision : comme la *Sega*, la console *Nintendo* possède un bus d'extension situé sous le boîtier. Des extensions existent déjà au Japon : lecteur de disquettes, extension télématique, etc. A propos du modem, il est peu probable qu'il soit un jour importé en France car cela nécessiterait l'agrément PTT et une diffusion vraiment importante de la console. De plus, l'actuelle situation du minitel en France rend difficile la mise en place de services non compatibles avec la norme française.
Comme pour la *Sega*, la mise en place de la console *Nintendo* est fort simple. Après avoir connecté au moins une manette, assuré la liaison entre la console et le téléviseur et mis en place le transformateur d'alimentation, il ne vous reste qu'à jouer. Pour cela, introduisez une cartouche dans la console. Ça se complique ! Après avoir relevé le volet de plastique, introduisez la cartouche en la poussant à fond et enfin appuyez vers le bas. Ce système complexe a l'avantage d'éviter le retrait accidentel d'une cartouche lors de l'utilisation de la console et il protège le connecteur de la poussière. En pratique, cette dernière fonction est plus que théorique car nous avons eu plusieurs problèmes à la mise en route : l'écran devenait rouge. Dans ce cas, un simple nettoyage des connecteurs et tout rentre dans l'ordre.
Comme c'est le cas pour la console *Sega*, le *Nintendo Entertainment System* propose un affichage de grande qualité grâce à des couleurs parfaitement saturées et à une absence totale de scintillement. Enfin, notons que les manettes sont aussi médiocres que celles de la *Sega*. Elles possèdent quatre boutons dont deux de tir, et les déplacements se font par l'intermédiaire d'une commande en forme de croix. Peu ergonomiques et peu pratiques, ces manettes s'avèrent imprécises et vraiment désagréables. Signalons que Konix propose aussi son *Speed King* en version *Nintendo*. Outre ses avantages propres (ergonomie très étudiée, contacts par microswitch et autres), ce joystick possède un auto-fire fort pratique pour des jeux comme *1942*. Dernière chose : le connecteur utilisé pour les manettes est propre à Nintendo, ce qui complique les choses lorsque l'on désire brancher un Quick Shot sur la console.
Le principal apport de la *Nintendo* se nomme R.O.B., le robot. Ce dernier est utilisé par certaines cartouches comme *Gyromite* par exemple. Dans ce jeu, on exploite le robot pour ouvrir et fermer des portes. R.O.B. n'est pourtant pas très convaincant : bruyant et d'un maniement souvent difficile, il nécessite un positionnement très précis vis-à-vis du téléviseur et n'apparaît pas comme un « plus » décisif.
Le nombre de cartouches est limité. Une dizaine de titres disponibles dont quatre convaincants. Le premier, *1942*, existe aussi sur micro. Cette adaptation se révèle de bien meilleure qualité que ses homologues sur *C 64* et *CPC* par exemple. Le très célèbre *Commando* est aussi disponible sur *Nintendo*. C'est sans conteste la meilleure version de ce programme déjà fort ancien. Les graphismes sont corrects et l'animation de bonne facture. La rapidité de l'action devrait en faire craquer plus d'un. Nécessitant le pistolet, *Duck Hunt* est une chasse aux canards pleine d'humour et parfaitement réalisée. Un regret : le manque de progressivité rend le jeu fort lassant. Enfin, *Golf* est (on s'en doute) une simulation de golf tout à fait comparable à *Hole in One* sur *MSX*, par exemple.
L'importateur de la console *Nintendo* annonce la parution d'environ trois titres chaque mois.

L'heure du choix

Les consoles *Sega* et *Nintendo*, deux sœurs jumelles ? Comment trancher, comment se décider pour l'une ou l'autre ? Contrairement à la micro-informatique, les critères de sélection ne sont pas d'ordre technique. Une console est un peu comme un magnétoscope ou une chaîne hifi : on l'achète pour se faire plaisir, on s'en sert sans vraiment savoir comment ça marche.
La *Sega* apparaît plus séduisante que sa concurrente. Moins chère, plus simple et plus pratique, elle propose une logithèque plus importante et de meilleure qualité. Certes, la *Nintendo* est plus répandue aux Etats-Unis et au Japon mais nous sommes ici en France ! Ceux qui pensent que Sega est encore une fois arrivé trop tard se trompent lourdement : en France et en Europe, les deux sociétés se retrouvent face à un marché vierge où l'on juge sur pièces et non en fonction d'arguments purement marketing. Le second élément d'importance réside dans la force de vente des deux sociétés et sur la présence effective de tel ou tel modèle et de leurs cartouches chez les revendeurs. Visiblement, Sega et Nintendo ont compris cela, c'est ce qui vous permettra de juger par vous-même et de décider en toute connaissance de cause !

RADIOSCOPIES

SEGA MASTER SYSTEM

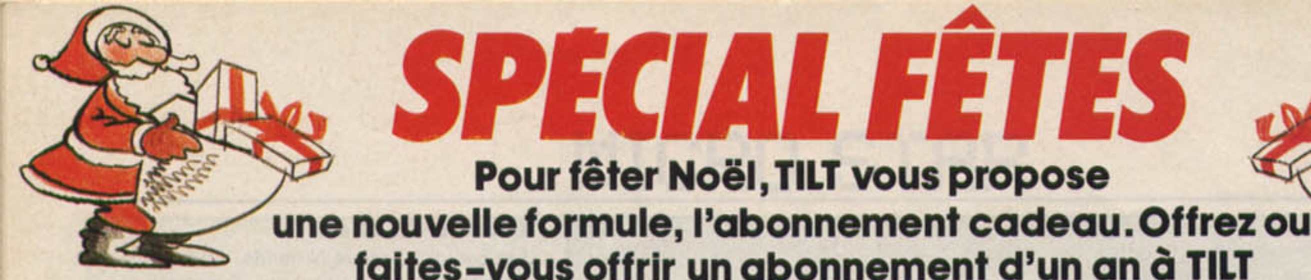
Origine du fabricant : Japon
Mise en page : ★★★★★
Mise en route : ★★★★
Joystick nombre : 2
qualité : ★
Ludothèque-nombre de titres : environ 20
Qualité globale : ★★★★★
Titres recommandés : Choplifter, Outrun, Space Harrier, The Combo Cartridge
Périphériques : pistolet (449 F, livré avec The Combo Cartridge)
Prix : environ 1000 F avec deux manettes et une cartouche
Rapport qualité/prix : ★★★★★
Voir Tilt n° 43

Commercialisée à prix compétitif, la console *Sega* dispose d'une ludothèque de qualité composée de nombreux hits dérivés de jeux d'arcade. Elle est de plus performante et s'avère bien supérieure à la console *Nintendo*.

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Origine du fabricant : Japon
Mise en page : ★★★★★
Mise en route : ★★★
Joystick nombre : 2
qualité : ★
Ludothèque-nombre de titres : environ 10
Qualité globale : ★★★★
Titres recommandés : 1942, Commando, Golf, Duck Hunt
Périphériques : R.O.B., un robot piloté par la console (390 F) et le pistolet (249 F)
Prix : environ 1 200 F avec deux manettes et une cartouche
Rapport qualité/prix : ★★★
Voir Tilt n° 45

Fort répandu aux Etats-Unis et au Japon, le *Nintendo Entertainment System* est fort compétitif en comparaison des *C 64* et autres *Amstrad CPC*. Mais, de conception ancienne, il est largement distancé par son homologue de marque Sega.



SPÉCIAL FÊTES

Pour fêter Noël, TILT vous propose une nouvelle formule, l'abonnement cadeau. Offrez ou faites-vous offrir un abonnement d'un an à TILT



EN CADEAU



En cadeau, un magnifique poster format 48 × 64 hors commerce de l'illustrateur Jérôme Tesseyre.

Vous recevrez 12 numéros de TILT dont 1 spécial Guide : jeux et micro, édition 89, pour 198 F au lieu de 249 F.

Et pour vous remercier TILT vous offre un tout nouveau cadeau : un magnifique poster format 48 × 64 hors commerce, de l'illustrateur Jérôme Tesseyre.

Offrir ou recevoir en cadeau un abonnement à TILT, c'est être sûr d'avoir chaque mois chez soi toute l'actualité de la micro-informatique de loisirs : infos, bancs d'essai des logiciels et des matériels, chaque mois TILT vous en dit plus sur tous les jeux de rôle, d'aventure, de sport...

BON D'ABONNEMENT SPÉCIAL CADEAU

Bon de commande à remplir et à retourner accompagné de votre règlement à : **TILT BP 73 77987 ST FARGEAU PTHIERRY CEDEX**

Veuillez abonner de ma part au magazine TILT pour une durée d'un an la personne dont j'inscris le nom ci-dessous qui recevra également en cadeau un poster exclusif de TILT.

J'ai bien noté que je bénéficie pour cet abonnement cadeau du tarif de 198 F au lieu de 249 F prix normal de vente.

Je ferai ainsi une économie de 51 F.

Nom ______________________ Prénom ______________________

Adresse ______________________

____

Code Postal └┴┴┴┴┘ Ville ______________________

Je recevrai par retour une carte de vœux qui me permettra d'avertir personnellement mes amis de leur abonnement cadeau.

Veuillez l'envoyer à mon nom et adresse que j'indique ci-dessous :

Nom ______________________ Prénom ______________________

Adresse ______________________

____

Code Postal └┴┴┴┴┘ Ville ______________________

Ci-joint mon règlement à l'ordre de TILT.

Apple : les professionnels

II, II e, II c en fin de carrière, un II GS qui ne réussit pas à s'imposer, seul le Macintosh tire, brillamment, son épingle du jeu. Mais cette extraordinaire machine ne joue plus le jeu des amateurs. Apple, aujourd'hui, aime les « pros »... Un rêve passe.

C'est en 1975 et 1976 qu'un bricoleur génial, Stephen Wozniak, et son ami, Steven Jobs, mettaient au point, dans un garage, l'appareil qui allait devenir le premier *Apple I*, vite remplacé par l'*Apple II*. Pour la première fois, on pouvait trouver un ordinateur prêt à l'emploi doté à la fois de la couleur, du graphisme haute résolution, d'un haut-parleur intégré, d'une sortie vidéo, d'une interface manette de jeu et d'un Basic de qualité (pour l'époque). Le succès de cette machine ne se fit pas attendre, tant dans le milieu professionnel que dans celui des hobbyistes. En 1978, Wozniak réussit un nouveau coup de maître en mettant au point un lecteur de disquettes aux performances intéressantes (toujours pour l'époque), d'une bonne fiabilité et d'un prix défiant toute concurrence. Depuis, la firme a continué à décliner la gamme *II*, avec tout d'abord l'*Apple II Plus*, puis l'*Apple II e*, le *II c* et plus récemment le *II GS*. Cette évolution ne s'est pas faite au détriment de la compatibilité tant soft que hard, et la majorité des logiciels et des cartes prévues pour l'*Apple II* tout simple continuent de fonctionner sur le dernier-né. C'est de très loin la plus longue lignée compatible de l'histoire de la micro-informatique personnelle, ce qui est un gage de sérieux indéniable de la part de la marque. Actuellement, seules les trois dernières machines, le *II e*, le *II c* et le *II GS* continuent à être produites et vendues. Que faut-il en penser ?

L'**Apple II c** est la machine la plus sujette à caution. Avec son architecture fermée, elle rompt avec la tradition ouverte de la gamme. Présentée au départ comme devant être portable du fait de son faible encombrement, elle n'a pas répondu à cette attente, tant par l'absence d'alimentation autonome que par le prix prohibitif de l'écran plat à cristaux liquides. De plus, son clavier double, Azerty et Qwerty, sélectionnable par commutateur, n'a pas la solidité des autres machines pour un usage intensif (traitement de texte, par exemple). L'architecture en est très classique : processeur 8 bits 65C02, version améliorée du 6502 mais qui fait malgré tout figure d'ancêtre face à la vogue actuelle des 16/32 bits *(Macintosh, Atari ST* et *Amiga)*. Le Basic Applesoft intégré est maintenant totalement dépassé (instructions manquantes, pas de structuration, lenteur). Les capacités graphiques sont très moyennes : 280 × 192 en 6 couleurs avec conflit de proximité, ou 560 × 192 sur les rares logiciels à utiliser la double haute résolution. Côté son, c'est le désert. Le Basic est tout juste capable de délivrer un malheureux « bip », et le minuscule haut-parleur intégré n'améliore pas le rendu des sons. Seul un difficile travail de programmation en Assembleur vous permettra de faire de la musique, sans pouvoir d'ailleurs dépasser deux voies sur quelques octaves. En revanche, le *II c* dispose de certains atouts face au *II e* : lecteur de disquettes intégré de 5,25 pouces (moins fiable cependant que les drives externes), affichage 80 colonnes, et batterie de port d'extension assez complète : série, parallèle, péritel, manette de jeu, souris (fournie avec la machine) et lecteur de disquettes supplémentaire. La capacité RAM est de 384 Ko, et certains magasins vous offrent même ▸



une version étendue à 1 Mo sans augmentation de prix. Mais il faut savoir que, contrairement aux 16 bits, un processeur 8 bits comme celui qui équipe cette machine est incapable d'adresser plus de 64 Ko à la fois. N'espérez pas ainsi rentrer un programme Basic de 200 Ko sous prétexte que la capacité mémoire est suffisante. Il faut gérer cette mémoire supplémentaire par commutation de page, système guère évident pour un non-initié. D'ailleurs, même les programmes professionnels sont loin de tous mettre à profit la taille mémoire disponible.

Qu'en est-il de l'**Apple II e** en cette fin de l'année 1987 ? Esthétiquement, la machine paraît bien lourde face à ses concurrents, et occupe un volume important sur le plan de travail. Le clavier est de bonne qualité mais trop réduit : pas de clavier numérique ou de touches de fonction. Processeur, Basic, capacités graphiques et sonores sont les mêmes que sur le *II c* (encore qu'il faille disposer d'une carte Féline pour bénéficier de la couleur et de la double haute résolution). En version de base, le *II e* ne dispose que de 64 Ko de mémoire vive, ce qui paraît bien maigre dans le panorama actuel où les ordinateurs s'échelonnent de 128 Ko à 4 Mo ! Les seuls ports disponibles sont une sortie vidéo composite monochrome et une prise pour manette de jeu. En revanche, l'intérêt de cette machine tient dans l'existence de sept slots d'extension lui permettant une ouverture sur des applications interdites au *II c*. Vous trouverez dans le commerce une série de cartes pour la mise à niveau au *II c* : carte Féline apportant la couleur, l'affichage en 80 colonnes, la double haute résolution et le doublement de la mémoire vive, carte contrôleur pour lecteur 5,25 pouces ou 3,5 pouces, carte parallèle, carte série, carte souris, extension RAM supplémentaire. Il va sans dire qu'il vous reviendra beaucoup plus cher de mettre à niveau un *II e* que d'acheter directement un *II c*. De très nombreuses autres cartes sont proposées. Nous y reviendrons.

La sortie du **II GS** a marqué un tournant décisif. La machine se présente en trois blocs, un peu comme un *PC*. Le clavier Azerty détachable reprend le design de celui du *II c*. Pas de panique, la frappe en est plus agréable et la tenue à un usage intensif bien meilleur. Il est plus complet et dispose d'un bloc numérique. L'unité centrale de forme carrée, assez volumineuse, peut recevoir sans problème un moniteur monochrome ou couleur. Le processeur utilisé est un 8/16 bits, le 65C816, pouvant émuler totalement le 65C02. Il est aidé dans certaines tâches par des coprocesseurs : MEGA II permet l'émulation complète *Apple II* ; VGC pour les nouveaux modes graphiques ; IWM pour les entrées-sorties concernant les lecteurs de disquettes 3,5 pouces et 5,25 pouces ; Ensoniq dévolu à la gestion sonore. La machine est livrée avec 512 Ko de RAM (certains magasins vous proposent la version 1 Mo au même prix), la souris (à un bouton et au design redessiné), un lecteur de 3,5 pouces et deux logiciels, *GS Paint* (création graphique) et *GS Write* (traitement de texte). Les capacités graphiques sont intéressantes : 640 × 200 en 4 couleurs et 320 × 200 en 16 couleurs à choisir sur une palette de 4 096.



Ces performances sont proches de celles des *Atari ST* (mais ceux-ci disposent aussi d'une résolution de 640 × 400 en monochrome) et inférieures à celle des *Amiga* (640 × 512 en 16 couleurs parmi 4 096). Aucun conflit de proximité ne vient gêner l'affichage des points de couleur, ce qui change agréablement de l'ancienne gamme. Les couleurs sont bien saturées et la stabilité d'affichage est parfaite sur le moniteur Apple. L'unité centrale offre un choix de 8 ports intégrés : haut-parleur ou casque, 2 ports série (dont un peut servir de port Appletalk), prise pour manette de jeu, connecteur pour lecteur de disquettes au format 3,5 pouces ou 5,25 pouces (pour garder la compatibilité), sortie RVB et monochrome, et connecteur ADB (Apple Desktop Bus) pour clavier, souris et autres périphériques de saisie. Mais, surtout, le *II GS* dispose de 8 slots d'extension interne, qui acceptent la quasi-totalité des cartes prévues pour les *II + /II e*, en dehors des incompatibilités de taille ou de fréquence d'horloge.

Le *II GS* se place bien aussi pour le son. Il dispose en effet de 16 voies sur plusieurs octaves mais en monophonique, malheureusement. Cela le met au-dessus de l'*Atari ST* et à un niveau proche de l'*Amiga* qui offre, lui, 4 voies en stéréo. La ROM de 128 Ko contient Quickdraw, qui s'occupe de la gestion des fenêtres, des menus déroulants et des icônes et... le Basic Applesoft dont on connaît toutes les lacunes et qui, sur cette machine, aboutit à des aberrations difficilement acceptables : reconnaissance de 48 Ko sur les 512 Ko ou le Mo qui occupent la machine ; impossibilité de gérer les nouvelles capacités graphiques et sonores, ce qui est quand même un comble.

On attendait au moins un nouveau Basic sur disquette, plus évolué et capable d'utiliser les nouvelles capacités de cette machine.

Mais il y a pire. On pourrait croire que, sur simple demande, la société Apple donnerait les éléments nécessaires à leur utilisation en

RADIOSCOPIES

APPLE II C (Etats-Unis)

Microprocesseur : MC 65C02
Vitesse : 1,024 MHz
Mémoire morte : 16 Ko
Mémoire vive : 384 Ko extensible
Mémoire utilisateur : environ 48 Ko (sans DOS)
Connexion moniteur : sortie vidéo composite et péritel
Affichage
mode texte : 80 par 24
mode graphique : 280 par 192 en 6 couleurs
Palette : 16 couleurs
Son : 1 voie
Clavier : mécanique Azerty de 62 touches
Joystick : 1 port joystick analogique
Souris : en option, se connecte sur port joystick
Crayon optique : en option
Port cartouche : non
Mémoire de masse
lecteur de cassettes : non
lecteur de disquettes : intégré 5,25 de 128 Ko, contrôleur dans la machine
disque dur : en option
Système d'exploitation : DOS 3.3 et Prodos
Intégrateur graphique : non
Sortie imprimante : par sortie série
Sortie série : 2 (modem et imprimante)
Connecteur de bus pour extension : non
Prix (version de base) : environ 4 000 F
Logithèque
jeux : ★★★★
applications personnelles : ★★★★★
applications utilitaires : ★★★★
Voir Tilt n° 25

Assembleur. Il n'en est rien ; vous devrez encore débourser une somme rondelette pour avoir droit à ces informations.
Signe de rupture, cette attitude démontre que le *II GS* est bien plus qu'une évolution technologique : c'est un changement radical dans la philosophie de la gamme des *II*.
Le *II e* est une machine évolutive avec laquelle on est souvent appelé à bidouiller pour arriver à ses fins. La diffusion des connaissances sur cet ordinateur ne pose donc pas de problèmes. De multiples articles dans la presse, de nombreux livres permettent à tous d'en savoir davantage sur le *II e* et donc d'aller plus loin avec sa machine. Le *II GS*, malgré ses slots, est une machine fermée pour l'utilisateur moyen. Certes, il est possible de mettre telle ou telle carte d'extension, mais comment accéder soi-même à ses ressources par le biais de la programmation ? C'est précisément à ce niveau que s'opère la rupture : on se trouve plus proche du monde Macintosh que du monde Apple II.
Révolutionnaire à sa sortie, le **Macintosh** est probablement la meilleure machine bureautique et personnelle qui soit. Elle est d'un accès facile, et l'utilisateur n'a pas à savoir quelle est la syntaxe du DOS nécessaire au formatage d'une disquette, par exemple. Il ne se pose même pas la question de la programmation. Le *Mac* ne se programme pas, il s'utilise et il est optimisé pour. A noter aussi l'influence qu'il a jouée sur le développement de certaines technologies. Pour être facilement accessible, le *Mac* devait être puissant, d'où le choix d'un 68000 cadencé à 8 MHz et de l'environnement basé sur la souris et les icônes. Les *ST* et *Amiga* sont basés sur ces principes et les *PC* essayent d'en faire autant. Le *Mac*, c'est aussi l'ordinateur tout en



un : écran graphique intégré, haute résolution de 512 par 343 en monochrome exclusivement, 1 Mo de RAM (sur les *Mac Plus* et *SE)*, 4 voies sonores, lecteur de disquettes intégré, interface série pour connecter une imprimante et un modem et une quantité impressionnante de mémoire morte. C'est d'ailleurs dans ces circuits que réside le réel secret du *Mac*. Toutes les routines possibles et imaginables sont là, à portée de main. Le programmateur n'a plus qu'à les exploiter. Résultat : des temps de développement réduits et une meilleure qualité.

Evidemment, le *Mac* est une machine coûteuse. Mais qualité et fiabilité se paient dès le départ. Incontestablement l'achat d'un *Mac* se justifie dans de nombreux cas : applications bureautiques, conception d'éléments graphiques et autres. Il en est autrement pour la gamme des *II* : le *II c* est condamné à court terme, le *II e* est souvent remplacé par un *PC*, et le *II GS*, trop peu compétitif face au *Mac* et autres 16/32 bits, possède une logithèque trop restreinte. Il est bien loin le temps où Apple privilégiait les amateurs !

APPLE II E (Etats-Unis)

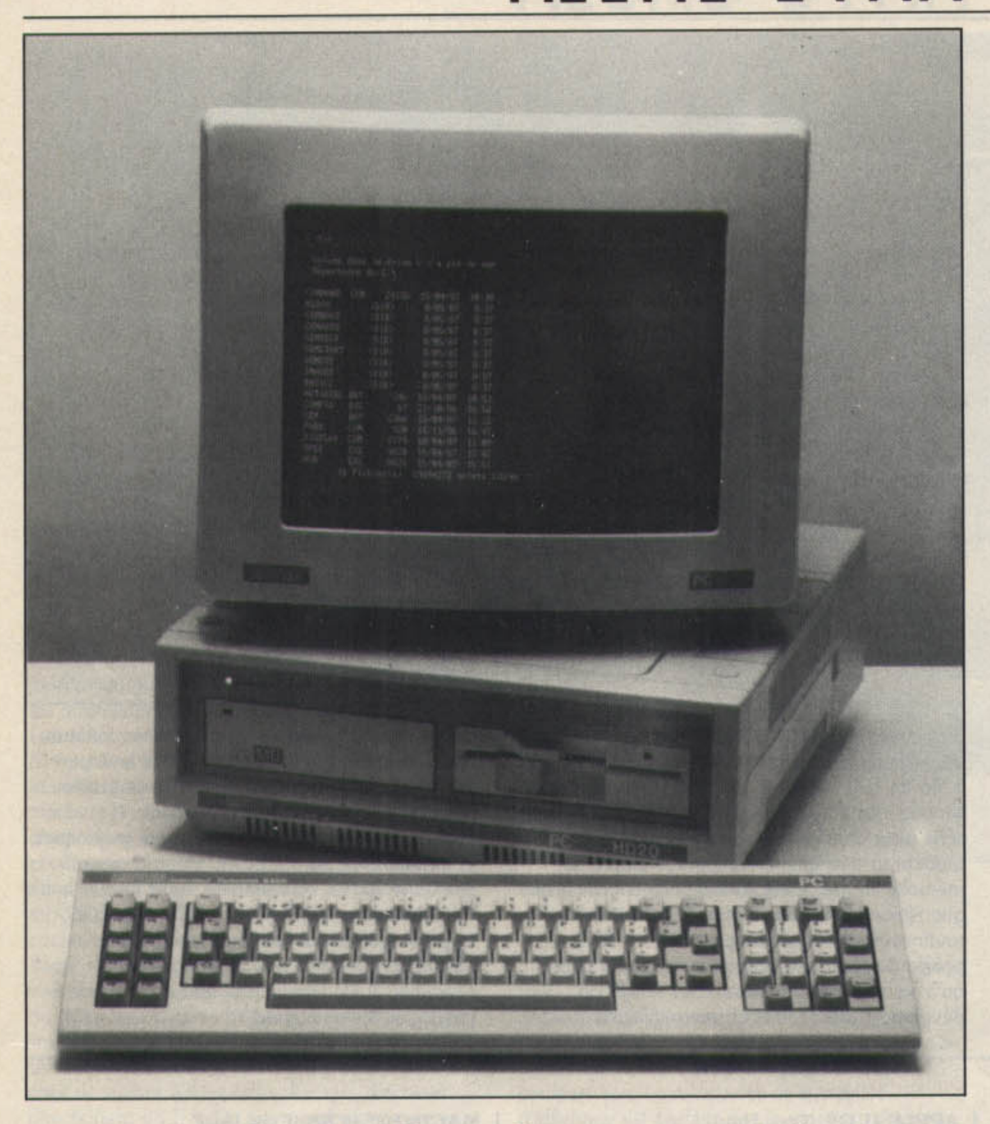
Microprocesseur : 65C02
Vitesse : 1,024 MHz
Mémoire morte : 16 Ko
Mémoire vive : 64 Ko extensible
Mémoire utilisateur : environ 48 Ko (sans DOS)
Connexion moniteur : sortie vidéo composite, péritel en option
Affichage mode texte : 40 par 24 (80 colonnes en option)
Mode graphique : 280 par 192 en 6 couleurs
Palette : 16 couleurs
Son : 1 voie
Clavier : mécanique Azerty de 62 touches
Joystick : 1 port joystick analogique
Souris : en option, se connecte sur port joystick
Crayon optique : en option
Port cartouche : non, extension possible par slots
Mémoire de masse
lecteur de cassettes : en option, contrôleur intégré
lecteur de disquettes : externe 5,25 de 128 Ko et contrôleur en option
disque dur : en option
Système d'exploitation : DOS 3.3 et Prodos
Intégrateur graphique : non
Sortie imprimante : en option par sortie série du type Centronics
Sortie série : en option
Connecteur de bus pour extension : 87 slots internes
Prix (version de base) : environ 6 800 F
Logithèque
jeux : ★★★★
applications personnelles : ★★★★★
applications utilitaires : ★★★★★
Voir Tilt n° 25

APPLE II GS (Etats-Unis)

Microprocesseur : 65C816
Vitesse : 2,8 MHz
Mémoire morte : 128 Ko
Mémoire vive : 512 Ko extensible
Mémoire utilisateur : environ 48 Ko (sans DOS)
Connexion moniteur : sortie vidéo composite et péritel
Affichage
mode texte : 80 par 24
mode graphique : 640 par 200 en 4 couleurs
Palette : 4 096 couleurs
Son : 16 voies
Clavier : mécanique Azerty de 80 touches
Joystick : 1 port joystick analogique
Souris : d'origine, se connecte sur bus ADB
Crayon optique : n.c.
Port cartouche : non, extension possible par slots
Mémoire de masse
lecteur de cassettes : non
lecteur de disquettes : externe 3,25 de 800 Ko en option. Contrôleur intégré
disque dur : en option
Système d'exploitation : DOS 3.3, Prodos et Prodos 16
Intégrateur graphique : oui
Sortie imprimante : par sortie série
Sortie série : 2 (modem et imprimante)
Connecteur de bus pour extension : 8 slots internes
Prix (version de base) : environ 7 000 F
Logithèque
jeux : ★
applications personnelles : ★
applications utilitaires : ★
Voir Tilt n° 38

MACINTOSH SE (Etats-Unis)

Microprocesseur : MC 68000
Vitesse : 8 MHz
Mémoire morte : 256 Ko
Mémoire vive : 1 Mo extensible
Mémoire utilisateur : n.c.
Connexion moniteur : moniteur intégré au boîtier
Affichage mode texte : n.c.
Mode graphique : 512 par 342 en monochrome uniquement.
Son : 4 voies
Clavier : mécanique Azerty de 80 touches plus une de Reset
Joystick : éventuellement par bus ADB
Souris : d'origine, se connecte sur bus ADB
Crayon optique : n.c.
Port cartouche : non
Mémoire de masse
lecteur de cassettes : non
lecteur de disquettes : un ou deux 3,5 de 800 Ko en option
disque dur : 20 Mo intégré en version de base si un lecteur de disquettes
Système d'exploitation : Macdos
Intégrateur graphique : oui
Sortie imprimante : par sortie série
Sortie série : 2 (modem et imprimante)
Connecteur de bus pour extension : 1 slot interne
Prix (version de base) : environ 24 800 F pour la version 2 disquettes
Logithèque
jeux : ★★★
applications personnelles : ★★★★★★
applications utilitaires : ★★★★★
Voir Tilt n° 31



PC : familles je vous aime

Ironie du sort : le PC, naguère destiné aux professionnels, va peut-être réussir à entrer dans les foyers qu'abandonnent les Amstrad et autres Apple. PC, ST ou Amiga, le choix se complique...

L'histoire des *PC* en dit long sur l'évolution de la micro-informatique. Lancée par IBM en 1981, cette machine plutôt austère était exclusivement réservée à un usage professionnel. Son prix élevé (environ 20 000 F !) ainsi que la médiocrité de ses capacités graphiques et sonores ne laissaient pas supposer qu'elle puisse un jour trouver une place sur le marché de la micro-informatique de loisir. L'échec de l'*IBM-PC Junior*, une version plus ludique du *PC* acceptant joysticks et cartouches de jeux, et disposant de trois voies sonores, est à cet égard significatif. La commercialisation à des prix de plus en plus bas de copies d'*IBM-PC* — les fameux « clones » — fabriquées en Asie du Sud-Est a accéléré la diffusion du standard *PC*. Malgré des prix souvent comparables à ceux d'ordinateurs familiaux, les *PC* étaient pourtant encore inadaptés au marché de l'informatique ludique, créneau restreint, presque exclusivement occupé par les machines de la marque américaine Tandy.

Il y a à peine un an, la sortie de la gamme des *Amstrad PC 1512* allait donner le signal d'une petite révolution. Ces *PC* ne se singularisent pas par des innovations techniques majeures, l'impératif de compatibilité leur imposant la conformité à une norme assez contraignante. Le changement est ailleurs, perceptible dans le look des machines, matérialisé par la présence d'une souris, d'un intégrateur graphique et par des prix très concurrentiels, souligné par l'image de marque d'Amstrad en informatique de loisir : les *PC 1512* prétendent être à la fois des ordinateurs professionnels et familiaux. Cette remise en cause de frontières, considérées à tort comme immuables, a créé un choc psychologique inattendu qui s'est traduit en France par des polémiques passionnées sur la compatibilité de ces machines. Aujourd'hui, les *PC* — Amstrad ou autres — ont réussi leur percée dans un domaine qui leur semblait pourtant interdit (du moins en France) : Thomson lance une gamme de *PC*, Atari s'apprête à faire de même, et l'*Amiga 2000* peut être équipé en option d'un émulateur PC/XT ou AT et d'un lecteur de disquettes 5,25 pouces.

Ce succès doit aussi beaucoup aux éditeurs et distributeurs de logiciels de jeux qui ont cru à ce marché et mis un terme à la pénurie de softs pour *PC*. C'est au moment où le compatible s'est complètement banalisé, au point de figurer sur les rayonnages des supermarchés, qu'IBM renouvelle sa gamme en lançant les *PS* (voir *Tilt* n° 43, page 18).

Qu'est-ce qu'un PC

Il existe en fait une multitude de types de *PC* dont le point commun est d'accepter les logiciels et les cartes d'extension conçus pour les *PC* d'IBM. Cette compatibilité se heurte aux droits d'exclusivité d'IBM sur le Bios (Basic Input Output System) de ses machines, qui interdisent aux autres constructeurs de commercialiser des micros au fonctionnement exactement identique. C'est la raison pour laquelle subsiste toujours un certain degré d'incompatibilité entre les *IBM-PC* et les autres ; inconvénient mineur puisque les éditeurs de logiciels ont tout intérêt à ne pas faire appel dans leurs programmes aux spécificités du Bios IBM afin de leur assurer la diffusion la plus large. Des problèmes d'incompatibilité se manifestent parfois mais sont rarement insurmontables.

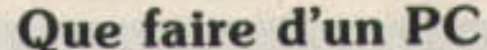
L'appellation « PC » englobe des ordinateurs souvent très différents, qui peuvent être construits autour du microprocesseur Intel 8088 (le 8/16 bits des premiers *PC*), du 8086 (un vrai 16 bits qui remplace généralement le 8088 sur les modèles récents), des 80186 ou 80286 (les 16 bits des *PC-AT*), ou même du 80386 (32 bits). La fréquence d'horloge d'un PC bas de gamme muni d'un 8088 est de 4,77 MHz (8 ou 10 MHz sur les *PC* « turbo »), et atteint 16 à 18 MHz sur les plus gros modèles fonctionnant avec un 80386, ce qui donne une idée de la disparité des performances de ces ordinateurs.

En ce qui concerne les standards graphiques, un pixel n'y reconnaîtrait pas les siens. Là aussi, la diversité est la règle : il n'y a pas une norme graphique PC, mais divers standards adaptés à des usages spécifiques. En monochrome, les cartes Hercules (720 × 348 pixels) ont rapidement supplanté le mode MDA (Monochrome Display Adaptor), par trop limité. La norme CGA (Color Graphic Adaptor), très répandue en jeux informatiques sur *PC*, n'offre qu'une résolution limitée à 320 × 200 pixels en 4 couleurs, ce qui est plutôt insuffisant. En informatique ludique, on s'oriente de plus en plus vers la norme EGA (Enhanced Graphic Adaptor) dont la résolution de 640 × 350 en 16 couleurs (parmi 64) donne d'excellents résultats. On trouve de plus en plus de logiciels

de jeux fonctionnant selon ce mode graphique, et il y a gros à parier que les cartes EGA et les moniteurs supportant leur résolution vont se banaliser à mesure de la baisse de leurs prix. L'*Amstrad PC 1640* est équipé en standard d'un « flat pack » graphique émulant, entre autres, les modes EGA, et le *PC Atari* doit également fonctionner selon ce standard. Il existe bien entendu d'autres cartes graphiques plus performantes pour *PC* mais leur prix (et plus encore celui des moniteurs) les destine à une utilisation professionnelle.
Le clavier comporte dix touches de fonction et quatre touches fléchées très souvent confondues avec le pavé numérique. Lors du choix d'un compatible, il ne faut pas négliger de s'assurer de la qualité du clavier, elle est parfois déplorable ! Les compatibles *PC* munis d'une prise pour manette de jeu ne sont pas légion et il faut le plus souvent équiper les machines d'une interface spécifique permettant le branchement d'un joystick analogique. Les *Tandy 1000* et les compatibles dotés d'une carte multi-entrées/sorties disposent d'une prise pour joystick analogique, alors que le connecteur du *PC 1512* n'accepte que des joysticks digitaux dont les contacts correspondent aux touches fléchées du clavier.

Une inflation d'octets

Le système d'exploitation monotâche le plus répandu sur *PC*, le MS-DOS de Microsoft continuellement remis à jour, ne permet de gérer que 640 Ko de mémoire vive (RAM). Si les premiers *PC* ne disposaient généralement que de 128 Ko de RAM, la croissance des besoins et la baisse des prix des composants ont conduit les constructeurs à doter leurs modèles de 512 ou 640 Ko en version de base. Au-delà de 640 Ko, la mémoire supplémentaire peut servir à créer un disque virtuel (mémoire reconnue par le système d'exploitation comme une mémoire de masse mais bénéficiant de temps d'accès infiniment plus brefs). Des cartes d'extension à la norme EMS (définie conjointement par Lotus, Intel et Microsoft), permettent à certains logiciels de disposer de... 16 Mo !
Cette inflation de capacité touche également les mémoires de masse. Les lecteurs de disquettes 5,25 pouces de 180 Ko qui équipaient les premiers *IBM-PC* ont très vite été remplacés par des versions de 360 Ko. Les *PC-AT* sont équipés de deux lecteurs, l'un de 360 Ko et l'autre de 1,2 Mo. Pour sa nouvelle gamme *PS*, IBM abandonne les antédiluviennes disquettes 5,25 pouces pour des 3,5 pouces de 720 Ko ou 1,44 Mo formatés. L'évolution des capacités de stockage, accompagnée d'une baisse des prix, est encore plus spectaculaire en ce qui concerne les disques durs. Alors que les premiers *PC/XT* d'IBM se contentaient de 10 Mo, la plupart des *PC* possédant un disque dur disposent au minimum de 20 Mo formatés et certains *PC Olivetti* sont équipés de disques durs de 135 Mo. On trouve même des « Hard Cards » (cartes d'extension comprenant un disque dur miniature) de 80 Mo.



Que faire d'un PC

Les *PC* sont avant tout des machines professionnelles qui disposent d'une gamme très étendue de logiciels et d'extensions de toutes sortes. Toutefois, les *PC* à vocation « familiale » que l'on voit apparaître actuellement s'écartent quelque peu de la conception modulaire caractéristique des *PC* classiques. Le volume des coffrets, le nombre de connecteurs internes et la puissance de l'alimentation diminuent, limitant du même coup les possibilités d'extension des machines. Cette évolution du look et de l'orientation des machines, qui traduit un changement de cible commerciale, ne suffit pas pour autant à les transformer en consoles de jeu, loin s'en faut. Le principal obstacle à une utilisation ludique des *PC* reste la médiocrité de leurs capacités sonores et graphiques (en mode CGA), qui sont inférieures à celles de micros de jeu pourtant moins chers. Seule la généralisation du standard EGA, associée à une baisse des prix des machines, pourra permettre aux *PC* de concurrencer des ordinateurs comme l'*Atari 520 ST* ou l'*Amiga 500*. Pour l'heure, l'achat d'un *PC* ne se justifie pas dans le cadre d'une utilisation exclusivement ludique.



RADIOSCOPIE

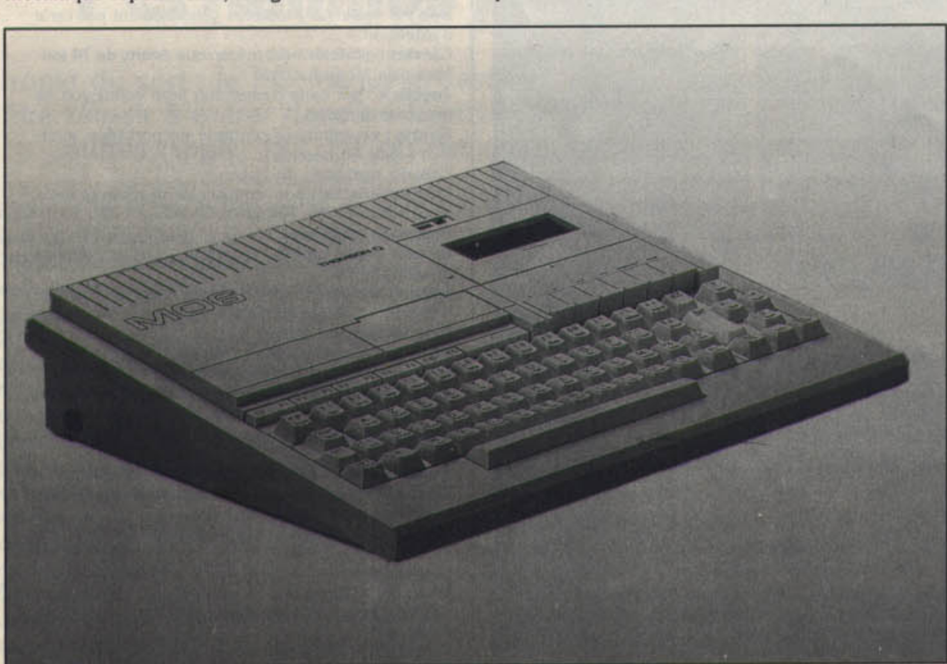
PC ET COMPATIBLES

Origine du fabricant : très diversifiée
Microprocesseur : 8088 ou tout processeur compatible (8086, 80186, 80286, 80386)
Vitesse : de 4,77 à plus de 16 MHz selon les machines et les processeurs
Mémoire morte : 16 Ko, parfois 32 Ko
Mémoire vive : généralement 640 Ko extensible
Mémoire utilisateur : en fonction du langage et de la configuration
Connexion moniteur : sortie vidéo composite ou RGBI selon les cartes
Affichage mode texte : 80 par 25 en moyenne
mode graphique : 640 par 350 en 16 couleurs avec cartes EGA
Palette : 64 couleurs avec carte EGA
Son : 3 voies sur 8 octaves généralement par carte d'extension
Clavier : généralement mécanique Azerty de 74 touches plus 10 de fonction
Joystick : par carte d'extension pour connexion de manettes digitales
Souris : en option, se connecte sur port série, interface souris ou joystick
Crayon optique : en option
Port cartouche : non, emplacements réservés sur la carte mère
Mémoire de masse
lecteur de cassettes : en option... sur les premiers modèles de PC !
lecteur de disquettes : intégré 5,25 de 360 Ko. Contrôleur dans la machine
disque dur : en option
Système d'exploitation : MS-DOS théoriquement en standard, mais parfois en option
Intégrateur graphique : généralement en option, les ténors sont GEM et Windows
Sortie imprimante : type Centronics, parfois en option
Sortie série : type RS 232, souvent en option
Connecteurs de bus pour extensions : généralement 8 slots, mais souvent moins...
Prix (version de base) : très variable, disons de 3 500 à 6 500 F... et plus
Logithèque
jeux : ★★
applications personnelles : ★★★
utilitaires : ★★★
Voir Tilt nos 37 et 46

Thomson: l'incertitude

Thomson vient de vivre des heures graves : abandon du projet 16/32, lancement d'un compatible PC, intérêt marqué pour le futur CDI, autant de choix qui éloignent le constructeur du marché familial des MO et TO. Sans espoir de retour ?

Grâce au plan « Informatique pour tous », les *MO 5* (remplacés par les **MO 6**) ont envahi les écoles et, par contamination, les foyers qui, influencés par l'aura « éducative » de la bécane — et, incidemment, par Léon Zitrone — en ont acquis des milliers en pensant surtout à la formation et à l'avenir des enfants. C'est dire que les *MO 5* et *6* sont perçus comme des machines sérieuses. Est-ce vraiment le cas ?
SI l'on se réfère aux logiciels disponibles, une masse de programmes scolaires et un petit chouia de jeux, impossible de nier, c'est sérieux. C'est même rébarbatif. Les logiciels destinés à l'école, même s'ils sont agrémentés par l'usage systématique et parfois exclusif du crayon optique, sont presque toujours aussi excitants qu'un film de Marguerite Duras. Mais on ne va pas à l'école pour rigoler, n'est-ce pas ?
Qu'en est-il de la machine elle-même ?
Au premier abord, avec sa couleur blanche éclatante, le *MO 6* a un aspect plus riant que les autres micro-ordinateurs, tous coincés dans une étroite palette qui va du gris sale au noir mat.
Le rire se transforme vite en rictus à la vue du lecteur de cassettes intégré à la machine. On ne peut pas dire que la mémoire de masse de cette machine soit à la pointe du progrès, machine qui, rappelons-le, n'a qu'à peine plus d'un an d'âge. L'arrivée du lecteur de disquettes fait que tout le monde devient difficile. Bon, on sait déjà qu'il ne faudra pas être pressé et qu'on risquera souvent des erreurs de lecture.
Le *MO 6* a cependant des avantages : le clavier mécanique répond bien, malgré un bruit à faire grincer les dents. Il est bien entendu de type Azerty accentué. Les touches sont à double emploi. Les principaux mots du Basic sont directement accessibles par l'appui simultané des touches du clavier avec une touche spéciale Basic. De quoi encourager les apprentis programmeurs. Ces derniers se paient le luxe de deux Basic, le Basic 1.0 et le Basic 128.
Ces deux langages, pratiques et relativement faciles à apprendre, sont d'ailleurs l'un des principaux atouts de la machine. Ils résident dans une mémoire morte de 64 Ko et laissent entièrement disponible une mémoire vive d'environ 112 Ko, non extensible cependant. Un lecteur de cartouches permet en outre de monter la mémoire morte à 128 Ko et autorise l'accès direct à un certain nombre de programmes supplémentaires.
Côté connecteurs, le *MO 6* est plutôt bien fourni. Sur le côté droit, en plus d'un bouton Reset, on trouve une prise pour crayon optique et deux prises qui reçoivent indifféremment joysticks ou souris.
A l'arrière, sont alignés une prise péritel pour brancher un moniteur ou un téléviseur, une sortie de type Cinch pour le son et un connecteur parallèle Centronics pour imprimante.
La prise en main du *MO 6* est facilitée par l'écran affiché dès la mise en marche. Différentes options sont directement accessibles : les deux Basic, une option « réglage » et le programme de la cartouche, si celle-ci est présente.



Le programme « réglage » propose d'activer et de régler soit la souris, soit le crayon optique. Il propose aussi de choisir les couleurs que l'on veut avoir à l'écran. Le *MO 6* dispose en effet d'une palette de 4 096 nuances, dont 16 sont affichables en même temps et, s'il affiche sa propre gamme à chaque mise sous tension, rien n'empêche l'utilisateur d'en choisir d'autres.
Le graphisme est bien servi puisque, outre toutes ces couleurs, 7 modes d'affichage sont disponibles, de 160 × 200 points à 640 × 200 points. Enfin, le synthétiseur sonore propose 4 voies sur 7 octaves.
Initiation oblige, le manuel d'accompagnement est plutôt bien fait. Clair et compréhensible, il s'adresse aux débutants qui s'y retrouveront facilement dans les trois parties qui le composent : la découverte de la machine, l'initiation au Basic et un récapitulatif d'ordre plus général. Le *MO 6* est en fin de compte une bonne machine pour qui veut s'initier à la micro-informatique. Son prix est abordable et son Basic est bien fait pour les débutants.
Sa logithèque particulière le destine surtout aux enfants qui, de plus, retrouvent la même machine dans leur école. Le handicap le plus grave du *MO 6* est le lecteur de cassettes, incontournable. L'amateur de jeux, déjà mal servi par le nombre et la qualité des programmes qui lui sont destinés, jalousera rapidement ses camarades qui disposent d'un lecteur de disquettes. Le futur du *MO 6* est (relativement) garanti par sa présence massive dans les écoles, peu susceptibles de renouveler leur parc tout d'un coup. Malgré son manque de puissance et de qualités graphiques, si on le compare aux machines actuelles, le *MO 6* aurait donc encore de beaux jours devant lui.
Thomson continue d'ailleurs dans cette voie puisqu'un nouveau *MO 6* compatible nanoréseau — le *MO 6 R* — est maintenant proposé aux écoles.
Le **TO 8**, qui s'était déjà substitué à son petit frère le *TO 7/70*, a maintenant la lourde charge de prendre aussi la place des grands, *TO 9* et *TO 9+*, remplacés par les récents Thomson compatibles *PC*. Le *TO 8* se voit doté d'un *alter ego*, le *TO 8D*. La seule différence consiste dans la présence d'un lecteur de disquettes incorporé dans le *TO 8D*. Toutes les autres caractéristiques restent identiques.
Le *TO 8* a beaucoup de points communs avec le *MO 6* : microprocesseur 6809 E à 1 MHz, 7 modes d'affichage, 16 couleurs à choisir parmi 4 096, synthétiseur sonore à 4 voies et 7 octaves. L'aspect extérieur lui-même présente tous les signes d'une parenté certaine : la couleur blanche, la forme et la disposition générale des touches. Des différences notables cependant se remarquent : disparition de la touche Basic, apparition d'un pavé numérique indépendant à côté des touches curseur, élimination surtout du lecteur de cassettes intégré. Le lecteur de cartouches, en revanche, est toujours présent.
La mémoire vive — 256 Ko extensible à 512 Ko — donne de l'aisance et soutient la comparaison avec des machines dites professionnelles. Une mémoire morte de 80 Ko contient, outre la gestion de l'écran, le Basic 1.0 et un Basic 512 compatible avec le Basic 128 du

MO 6. Il faut noter malgré tout que, s'il existe bien un lecteur de cassettes connectable au *TO 8*, il sera incapable de charger les programmes du *MO 6* pour cause de différence de vitesse de lecture et d'écriture. Sauf à retaper les programmes à la main, *MO 6* et *TO 8* restent incompatibles.
Le Basic 512, de Microsoft, n'en reste pas moins un outil souple et puissant, avec deux centaines d'instructions dont certaines sont destinées à la gestion de la souris. Le manuel, clair, ne posera pas de problèmes à ceux que rebute le vocabulaire (volontairement ?) abscons et ésotérique de nombreux de nos confrères.
La connectique est complète. Elle permet de connecter directement des joysticks type Atari ou une souris. La prise crayon optique est présente, c'est obligatoire chez Thomson.
On peut relier un lecteur de cassettes, on l'a vu, mais aussi, grâce à une prise DIN, un lecteur de disquettes 3,5 pouces. Ce lecteur de disquettes est indispensable si l'on veut utiliser efficacement sa machine. Le problème ne se pose pas avec le *TO 8D* qui se distingue par un lecteur de disquettes 3,5 pouces intégré et situé sur le côté droit (quand pensera-t-on aux gauchers ?).
Pour compléter les liaisons externes, une sortie Cinch pour le son, un connecteur parallèle Centronics pour l'imprimante et un bus multi-usage. Ce dernier, comme son nom l'indique, peut recevoir des tas de trucs : une interface série RS 232, par exemple, ou des interfaces robotiques. C'est là aussi que se branche le modem CT 98333 qui, relié au téléphone, transforme le *TO 8* en Minitel et autorise les transferts de fichiers. Avec son logiciel, le modem coûte environ 1 300 F.
Lors de la mise en marche de l'appareil, l'écran affiche un menu qui offre des choix divers : Basic 1.0, Basic 512, Réglages et préférences, Appel du programme, Exploitation du fichier et Applications. « Réglages et préférences » s'utilise pour choisir entre les joysticks et la souris, sélectionner les couleurs de base et, sur la version de base à 256 Ko, permet de créer un disque virtuel de 128 Ko, bien pratique pour charger des données qui seront par la suite immédiatement accessibles. « Exploitation de fichiers » est un système d'exploitation graphique basé sur des fenêtres et des icônes à la Macintosh. Les commandes de recopie, d'initialisation ou de catalogue, par exemple, se font ainsi sans douleur. Plus besoin de regarder dans le manuel pour trouver la syntaxe exacte de la manipulation. « Appel de programme » fonctionne de la même manière, sa fonction étant de charger automatiquement des programmes à partir d'une cassette ou d'une disquette. « Application », enfin, fait démarrer aussitôt un programme préalablement chargé en mémoire vive. Bref, tout cela est bien convivial.
Côté logiciels, après une période « éducative » bien terne, on a vu apparaître un paquet de jeux qui, hormis l'aspect musical toujours pauvre, atteignent un bon niveau graphique. Il n'est que de voir *les Passagers du vent* pour s'en convaincre. Les éditeurs français ont maintenant pris l'habitude de sortir une version *TO 8* de presque tous leurs logiciels ludiques. Les logiciels utiles qui se trouvaient sur le *TO 9* sont aussi disponibles sur *TO 8*. Personne ne regrettera *Fiches et Dossiers* et ses bugs, mais *Multiplan*, un tableur, et *Paragraphe*, un traitement de texte, loin d'être des jouets, sont d'un très bon niveau.



En définitive, même s'il n'a pas les avantages et la puissance d'un 16 bits, le *TO 8* a pas mal d'atouts. Son Basic résidant en fait une bonne machine d'initiation, et sa gamme de logiciels très large permet à chacun de lui donner la coloration qu'il veut : éducative, ludique ou semi-professionnelle. Le point sombre, c'est l'avenir. Est-ce que Thomson va continuer à assurer le suivi de son matériel ? La sortie du *TO 8D*, l'implantation de Thomson dans l'Education nationale et l'existence d'un vaste parc dans le public semblent une garantie. Mais l'arrivée du *TO 16*, un compatible *PC*, risque d'accaparer toute l'attention de la firme française. Espérons que Thomson est assez consciente de l'importance de son image de marque et ne laissera pas tomber ses clients d'hier — qui seront ses clients de demain.

RADIOSCOPIES

Thomson MO 6 (France)
Microprocesseur : 6809 E
Vitesse : 1 MHz
Mémoire morte : 64 Ko extensible
Mémoire vive : 128 Ko
Mémoire utilisateur : environ 112 Ko
Connexion moniteur : par prise péritel
Affichage mode texte : 80 par 25
mode graphique : 640 par 200 en monochrome
Palette : 4 096 couleurs
Son : 4 voies sur 7 octaves et prise Cinch pour branchement sur chaîne hifi
Clavier : Azerty mécanique de 64 touches plus 5 de fonction
Joystick : deux ports type Atari
Souris : en option, se connecte sur port joystick
Crayon optique : en option, contrôleur en version de base
Port cartouche : un, compatible avec les cartouches MO 5
Mémoire de masse :
lecteur de cassettes : intégré
lecteur de disquettes : 3,5 de 640 Ko en option, contrôleur intégré
disque dur : non
Système d'exploitation : intégré au Basic
Intégrateur graphique : non
Sortie imprimante : oui, type Centronics
Sortie série : en option
Connecteur de bus pour extensions : oui, un
Prix (version de base) : 1 600 F environ
Logithèque
jeux : ★★★
applications personnelles : ★★★★
applications utilitaires : ★★★★
Voir Tilt n° 35

Thomson TO 8 (France)
Microprocesseur : 6809 E
Vitesse : 1 MHz
Mémoire morte : 80 Ko extensible
Mémoire vive : 256 Ko extensible
Mémoire utilisateur : environ 235 Ko
Connexion moniteur : par prise péritel
Affichage mode texte : 80 par 25
mode graphique : 640 par 200 en monochrome
Palette : 4 096 couleurs
Son : 4 voies sur 7 octaves et prise Cinch pour branchement sur chaîne hifi
Clavier : Azerty mécanique de 76 touches plus 5 de fonction
Joystick : deux ports type Atari
Souris : en option, se connecte sur port joystick
Crayon optique : en option, contrôleur en version de base
Port cartouche : un, compatible avec les cartouches TO 7
Mémoire de masse
lecteur de cassettes : en option
lecteur de disquettes : 3,5 de 640 Ko en option, contrôleur intégré
disque dur : non
Système d'exploitation : intégré au Basic
Intégrateur graphique : non
Sortie imprimante : oui, type Centronics
Sortie série : en option
Connecteur de bus pour extensions : oui, un
Prix (version de base) : 2 900 F environ
Logithèque
jeux : ★★★
applications personnelles : ★★★★★
applications utilitaires : ★★★★★
Voir Tilt n° 35

MSX, le standard inconnu

MSX I et MSX II auraient pu séduire des utilisateurs avertis. L'échec de la tentative nippone semble hélas consommé...



L'émergence du *MSX* dans la foire d'empoigne des années 1980 se fit dans un contexte inimaginable pour des Occidentaux. Dès 1980, les industriels de l'électronique japonaise décidèrent la mise en place d'un standard en micro-informatique personnelle. Contrairement aux *Apple, Commodore* et autres *Sinclair* alors en vogue, les micros nippons attendirent, les RAM et les ROM dans les starting-blocks.
Les négociations, fructueuses, aboutirent à la mise au point d'un cahier des charges minimal pour adhérer au Club des constructeurs MSX. Si la partie matérielle provient d'un quelconque fabricant de chips (puces, quoi), le logiciel implanté en ROM arrive directement des ateliers Microsoft.. d'où le nom du standard : *Microsoft Super Extended*, soit *MSX* donc ! Dans la boîte, 16 Ko de ROM voisinent avec 16 Ko de RAM (au minimum). Un port accueille les cartouches ROM, deux autres s'arrangent avec les manettes de jeu et un dernier assure l'impression des documents. Aux caractères classiques s'adjoint un jeu de caractères semi-graphiques pour faciliter l'écriture des programmes Basic.
Autant dire que les premiers *MSX* se vendirent comme des petits pains au Japon et très mal ailleurs, en-dehors des dix mille unités achetées par l'URSS en 1983. Chaque constructeur décida d'améliorer les capacités de son modèle pour faire la nique à la concurrence.
De nombreux importateurs se lancèrent sur la trace du micro japonais. Tous arguaient de l'infaillibilité commerciale des sus-dits nippons. D'après certains, la seule marque de fabrique, Sony, Canon ou autre Toshiba, correspondait à un chèque en blanc sur l'avenir des ventes. De fait, l'incommensurable variété des marques n'empêcha pas la mauvaise diffusion des produits.
Certains, Mitsubishi, Yashica ou Toshiba, abandonnèrent le marché français et concentrèrent leur activité dans des pays plus réceptifs : Grande-Bretagne, Pays-Bas, Belgique... D'autres, plus obstinés, s'accrochèrent, persuadés de la validité de leur démarche commerciale et informatique. Ainsi, Sony, Philips, Canon et Spectravideo restèrent-ils bien campés sur leurs positions, attendant une embellie en provenance du futur. Malgré les sommes colossales investies en pub, en développement ou en promotion, les dividendes dus au *MSX* resteront dramatiquement bas... en France. Du côté japonais, en trois ans, plus de 2 millions d'unités vendues, des centaines de logiciels édités assurèrent la prospérité du standard. Du coup, la seconde mouture de la machine vit le jour en 1984.
Le *MSX II* ne ressemble guère à son aîné, si ce n'est par la philosophie « du graphisme et du son ». Doté de 64 Ko de ROM, avec gestion de disquette et Basic étendu, de 64 Ko de RAM et 64 Ko de RAM vidéo (de base), le *MSX* nouveau dispute chèrement sa place au soleil. L'attrait indéniable qui émane de la bête laisse de glace les Amstradiens convaincus. Pourtant, les capacités du produit japonais enfoncent sans rémission celles du bébé d'Alan Sugar.
Quelques acheteurs se décident, mois après mois, accédant à l'exceptionnelle logithèque produite par les développeurs de Konami. Philips, dans la lutte de prestige engagée avec Sony, lance le *NMS 8235 (New Media System)* : 128 Ko de RAM, 128 Ko de RAM vidéo et un lecteur de disquettes 360 Ko. Sony réagit alors avec le *HB 700* plus puissant que le *NMS* de Philips et livré avec un intégrateur graphique, une souris et plusieurs logiciels. Mais les acheteurs ne se laissent pas convaincre.
Des quatre constructeurs encore en présence sur le marché début 1986, deux liquident leurs stocks et abandonnent le navire : le *V20* de Canon se trouve à moins de 800 F, le *X'Press 16* de Spectravideo (compatible MSX et PC) renonce à la lutte et se solde en dessous de 2 000 F. Après la médiocrité des ventes en fin d'année, Sony arrête l'importation des micros et écoule doucement ses derniers *HB*.
Seul Philips semble vouloir porter le flambeau : *8250* et *8255* succèdent au *8235*, apportant 256 Ko de RAM, un ou deux lecteurs de disquettes 720 Ko ainsi que des connecteurs multiples. Le *Music Module* du Néerlandais, accompagné du clavier musical, donne au *MSX* les capacités d'un synthé. Mais les ventes ne suivent toujours pas et Philips jette l'éponge dans le courant de l'été 1987. Désormais, les *MSX* encore dans les boutiques tiennent plus de la relique que du micro.
Du fait de l'abandon général du marché français, sauf par Goldstar et Yamaha (qui vise les musiciens professionnels avec son *CX5M II*), les micros se vendent une bouchée de pain. Les *MSX II*, excellentes machines, donnent accès à des jeux de plus en plus performants et bon marché : avec une moyenne de 250 F, les MégaROM (cartouches) ne plantent jamais et arrivent gavées de dizaines de Ko de code machine.
La personnalité des constructeurs (Philips, Sony ou Canon) garantit un service après-vente irréprochable, même dans quelques années. Enfin, la présence d'un marché de plus de 5 millions d'unités au Japon (dont près d'un million pour les *MSX II*) et de près de 2 millions de machines ailleurs dans le monde, pousse les développeurs à produire. Mais, du fait d'une distribution mal structurée, les 100 000 possesseurs de *MSX* ont parfois bien des difficultés pour trouver tel ou tel logiciel.

RADIOSCOPIES

MSX I (Japon, Pays-Bas ou Sud-Est asiatique)

Microprocesseur : Z 80
Vitesse : 3,5 MHz
Mémoire morte : 32 Ko extensible
Mémoire vive : 32 Ko, extensible jusqu'à 64 Ko
Mémoire utilisateur : environ 28 Ko pour les versions 64 Ko de RAM
Connexion moniteur : par prise péritel
Affichage mode texte : 39 par 25
mode graphique : 256 par 192 en 16 couleurs
Palette : 16 couleurs
Son : 3 voies sur 8 octaves, parfois sortie son Cinch
Clavier : généralement Azerty mécanique de 62 touches plus de 10 de fonction
Joystick : deux ports type Atari
Souris : en option, se connecte sur port joystick
Crayon optique : en option
Port cartouche : oui, un
Mémoire de masse
lecteur de cassettes : en option
lecteur de disquettes : en option, généralement 3,5 de 360 ou 720 Ko externe
Système d'exploitation : MSX-DOS
Intégrateur graphique : non
Sortie imprimante : oui, standard MSX
Sortie série : généralement en option
Connecteur de bus pour extensions : généralement par port cartouche
Prix (version de base) : environ 800 F
Logithèque jeux : ★★★
applications personnelles : ★★
utilitaires : ★★
Voir Tilt n°s 18, 23 et 32

MSX II (Japon, Pays-Bas ou Sud-Est asiatique)

Microprocesseur : Z 80
Vitesse : 3,5 MHz
Mémoire morte : 64 Ko extensible
Mémoire vive : 128 Ko au minimum extensible
Mémoire utilisateur : environ 28 Ko
Connexion moniteur : par prise péritel, parfois vidéo-composite
Affichage mode texte : 80 par 25
mode graphique : 512 par 212 en 16 couleurs en bit map
Palette : 512 couleurs
Son : 3 voies sur 8 octaves, parfois sortie son Cinch
Clavier : généralement Azerty mécanique de 79 touches plus de 10 de fonction
Joystick : 2 ports type Atari
Souris : en option, se connecte sur port joystick
Crayon optique : en option
Port cartouche : oui, généralement 2
Mémoire de masse
lecteur de cassettes : en option
lecteur de disquettes : généralement intégré 3,5 de 360 ou 720 Ko
Système d'exploitation : MSX-DOS
Intégrateur graphique : oui, chez Sony
Sortie imprimante : oui, standard MSX
Sortie série : généralement en option
Connecteur de bus pour extensions : généralement par port cartouche
Prix (version de base) : environ 2 500 F
Logithèque jeux : ★★★
applications personnelles : ★★
utilitaires : ★★
Voir Tilt n°s 27, 36 et 41

Rubrique réalisée par Mathieu Brisou et Eric Cabéria, Jean-Philippe Delalandre, Didier Guilhem, Jean-Loup Renault, Michaël Thevenet

MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS — MÉTRO : MAUBERT-MUTUALITÉ

Tél. 43.25.51.52 - 43.26.07.98

MICROSTORY

Pour mieux vous servir MICROSTORY S'AGRANDIT et ouvre le 12/11/87 UN NOUVEL ESPACE DE VENTE au 172, rue Jeanne d'Arc - Paris 13' Tél. 43 36 40 18

HORAIRES : LUNDI 14 H 30 - 19 H
DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H 30 A 13 H ET DE 14 H A 19 H



A L'OCCASION DE L'OUVERTURE DE SON NOUVEAU POINT DE VENTE MICROSTORY VOUS INVITE A SA GRANDE BRADERIE LOGICIELS ET MATÉRIEL

NOUVEAU ! Des compatibles PC à partir de 2 990 F TTC VENEZ LES DÉCOUVRIR

AMSTRAD
CASSETTE 50 F — DISQUETTE 80 F

3D Stunt Rider	C
Affaire Vera Cruz	C
L'aigle d'or	C
Alien Highway	C
A view to a kill	D
Bad Max	C/D
Barry Mc. Guigan	C/D
Billy la banlieue	C
Blade Runner	C
Boulder Dash	C
Bruce Lee	C/D
Cobra Pinball	C/D
Cour de basic	D
Dandy	D
Desert Fox	D
Diamant de l'île maudite	C
D. Th. decathlon	C
Eidolon	D
Empire	C
Exploding Fist	C
Firelord	C
Foot 3D	C
Frankie goes to hollywood	C
Hacker	C
Hard hat mack	C
L'héritage	C
La Geste d'Artillac	C
Infernal Runner	C
Highway Encounter	C
Ludessin	C
Mandragore	C
Master of the Lamps	C
Match day	C
Métro 2018	C
MGT + bactron	C
Mindshadow	C
Multigestion/CP graph	D
Night boosters	C
Oméga planète invisible	C/D
Orphée	C/D
Palette magique	C
Panzadrome	C
Ping pong	C
Planète base	C
Raid	C
Roomten	C
Rocco	C
Slapshot	C
Scooby doo	C
Spy vs spy	C/D
Tau ceti	C
Thesaurus	C/D
Tony truand	C
Who dare wins II	C
Winter sports	C
Wizard's lair	C
Xeno	D

COMMODORE
CASSETTE 50 F — DISQUETTE 80 F

5ème axe	C
Ballblazer	C
Balle de match	C
Beach head	C
Biggles	C
Bomb jack	C
Breackdance	C
Cauldron II	C
Commando	C
Dangereusement vôtre	C
Dynamite dan	C
Eilidon	C/D
Fighting warrior	C
Fighter pilot	C
Fight night	C/D
Grand prix 500cc	C
Highway encounter	C
Imposible mission	C/D
Knight games	C
Kokotoni wilf	C
Koronis rift	C
Law of the west	C
Leviathan	C
Master of the lamps	C
Monty on the run	C
Mugsy's revenge	C
Music processor	D
Now games II	C
On court tennis	C
Quasimodo	C
Raid over moscow	C
Rasputin	C
Realm of impossibity	C
Rescue on fractalus	C
Road race	C
Robin of sherwood	C
Rock'n wrestle	C
Rocky horror show	C
Roon ten	C
Scarabeus	C
Sérénade	C
Solo flight	C
Stealth	C
Superman	C
Super phœnix	C
Super zaxxon	C
Talladega	C
Tir na nog	C
Tomahawk	C
Tour de france	C
Transformers	C
Turbo 50	C
World west	C
Wizard's lair	C
Yie-ar kung fu	C
Zorro	C

ATARI ST
JEUX 75 F — UTILITAIRES 200 F

Amazone
Perry mason
St protector
Mindshadow
Borrowed time
Brataccas
Erebus
Crimson crown
Transylvania
Winnie the pooh
Hippo backgammon
Murray and me
Mom and me
Rythm
Kspread
Carnet d'adresses
DB master one

ATARI 8 BITS
CASSETTE 50 F — DISQUETTE 80 F

Alternate reality	D
Archon II	D
Ballblazer	D
Chameleon	D
Colossus chess	C/D
Crusade in europe	C/D
Dropzone	D
Free	D
Hardball	D
Initiation basic	C
Koronis rift	C
Pole position	D
Poyan	C/D
Realm of impossibility	D
Rescue on fractalus	D
Road race	C
Robotron	C
Solo flight	C/D
Space shuttle	C
Spy vs spy	D
Whirlinurd	D
Winter games	D

LIBRAIRIE

Le livre de l'Amstrad PC	50 F
Amstrad – 56 programmes	50 F
Mieux programmer sur Amstrad	50 F
Les routines de l'Amstrad	80 F
Des idées pour le CPC	80 F
Trucs et astuces Amstrad	80 F
Programmes et applications Amstrad	99 F
Language machine Amstrad	80 F
Bien débuter avec le PCW	80 F
Super jeux sur Amstrad	70 F
Mieux programmer en assembleur	80 F

MATÉRIEL

Manette quickshot I	45 F
Joystick télécommande (x 2)	150 F
Boîte rangement 10 disquettes	15 F
Disquettes 3 1/2 (par 50)	490 F
Disquettes 5 1/4 (par 100)	310 F
Synthétiseur musical amstrad	290 F
Tablette graphiscop AMS/C64	750 F
Imprimante Centronics NLQ	1 290 F
Imprimante Star Gemini	1 790 F
Lecteur cassette Atari 130 XE	250 F

De nombreux autres logiciels et accessoires sont disponibles sur stock dans nos 2 magasins

EN PLUS DE CES SUPER PRIX MICROSTORY VOUS OFFRE UNE MANETTE DE JEU GRATUITE POUR L'ACHAT DE 5 LOGICIELS CASSETTE OU DISQUETTE

BON DE COMMANDE :
à retourner à MICROSTORY
14, rue de Poissy, 75005 PARIS

Je, soussigné, M ....
Prénom ....
Adresse ....
.... Tél. : ....
marque du matériel ....

commande le matériel suivant ....
....
pour la somme totale de : ....
Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement :
chèque ☐ mandat ☐ carte bleue ☐
Signature : .... Date : ....

DEMANDE DE CRÉDIT
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
Matériel : ....
Montant de la commande ....
Nombre de mensualités (de 4 à 24) : ....
Je joins à ma demande le versement comptant
chèque ☐ ccp ☐ mandat-lettre ☐
Signature : .... Date : ....

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY
carte bleue CB
Date exp. Signature
Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

TILT11/87B

NOUVEAU
AMIGA 500 : 4 690 F
avec moniteur couleur H.R. : 6 990 F
livré avec une manette de jeu + 10 disquettes



Périphériques

Side car (émul. IBM)	7 590 F
Lecteur disk 3$^{1/2}$ p 1010	2 250 F
Imprimante couleur Okimate 20	2 990 F
Digitaliseur d'images	2 990 F
Digitaliseur Futur Sound	2 250 F
Extension mémoire 512 K	1 095 F
Tablette graphique	N.C.

Logiciels utiliaires

Deluxe Paint II	990 F
Deluxe Paint	890 F
Deluxe Vidéo C.S.	890 F
Deluxe Music	850 F
Aegis Image	590 F
Aegis Animator	1 290 F
Aegis Draw +	1 690 F
Music studio	390 F
Instant Music	290 F
Lattice C	1 150 F
MCC Pascal	890 F
Macro-Assembleur	790 F
LISP	1 250 F
Maxi-Plan	1 450F
VIP	1 890 F
Superbase	990 F
Text craft	N.C.
Scribble (T.Texte)	760 F
Analyse (Tableur)	490 F
Mi Amiga File	490 F

JEUX

Artic Fox	290 F
Balance of Power	390 F
Borrowed Time	255 F
Challenger	N.C.
Chess-Master 2000	350 F
Cruncher Factory	N.C.
Defender of the crown	350 F
Faery Tale Adventure	350 F
Goldrunner	235 F
Kampsgruppe	N.C.
Karaté King	N.C.
Knight Ork	N.C.
Marble Madness	290 F
Mouse trap	N.C.
Roadwar	N.C.
Sky Fox	290 F
Simbad	380 F
S.D.I.	330 F
Winter Games	270 F
Leader Board	310 F
Flight Simulator II	410 F
The Pawn	275 F
Phantasy III	310 F
Portal	350 F
Pace Quest	350 F
Starglider	239 F
Tass Time	250 F
Terror Pods	239 F
World Games	270 F

Pour mieux vous servir
MICROSTORY S'AGRANDIT et ouvre le 12/11/87
UN NOUVEL ESPACE DE VENTE
au 172, rue Jeanne d'Arc - Paris 13'
Tél. 43 36 40 18

Amstrad 6128
Monochrome + 1 manette de jeu
2 390 F

Amstrad CPC 464
Monochrome + 1 manette de jeu + 4 jeux **1 990 F**
Crédit: comptant 290 F
+ 12 mensualités de 207,40 F

Amstrad CPC 6128 — 3 990 F
Couleur + 1 manette de jeu + 4 jeux
Crédit: comptant 590 F
+ 12 mensualités de 321,60 F

Amstrad CPC 464
Couleur + 1 manette jeu + 4 jeux **2 990 F**
Crédit: comptant 590 F
+ 12 mensualités de 226.80 F

Périphériques

Lect. disk + Contrôleur	1 990 F	Câble imprimante parallèle	150 F
Adapteur péritel	390 F	Disquette 3 pouces, les 10	300 F
Crayon optique	290 F	Adapteur peritel DMP2	490 F
Adapteur 2 josticks	220 F	Graphiscope II	990 F
Synthétiseur vocal français	490 F	Modem Digitelec à partir de	1 490 F

Les Hits Amstrad

Arkanoïd - C/D	89/130 F	Paper-Boy - C/D	89/145 F
Barbarian - C/D	89/125 F	Prohibition - D	199 F
Enduro Racer - C/D	89/125 F	Sport Pack - D	315 F
Ere Hits vol. 1 - D	239 F	Starglider - C/D	125/170 F
Ere Hits vol. 2 - D	239 F	Tuer n'est pas jouer - C/D	99/140 F
Indiana Jones - D	149 F	Winter Games - C/D	89/125 F
Les dieux de la mer - C/D	125/199 F	World class leaderboard - C/D	99/140 F
Marche à l'ombre - C/D	155/199 F	Hit PackIII - C/D	105/145 F
Métro cross - C/D	99/140 F	Gold Hel II - C/D	105/155 F
Roadrunner - C/D	105/150 F		

Nouvelle console SEGA
avec Hang One
Nombreux accessoires et cartouches disponibles **990 F**

NOUVEAU
Tuner Télévision Pal/Secam, compatible tous moniteurs, prise canal Plus (TVA 33,33 %) **1 350 F**
avec télécommande 1650 F

Commodore

C 64 Nouveau modèle
+ lect cassette
+ Moniteur couleur
+ 1 manette de jeu
+ 6 jeux **3 590 F**

Crédit: comptant 490 F
+ 12 mensualités 290,76 F

C 64 Nouveau modèle
+ 1 lect. cassette
+ 1 manette
+ 6 jeux **1 950 F**

Crédit: comptant 290 F
+ 12 mensualités 207,40

C 64 Nouveau modèle
+ 1 lect disk 1541
+ 1 cadeau **2 990 F**

Crédit: comptant 590 F
+ 12 mensualités 226,80 F

NOUVEAU:
Lecteur disk compatible 1541
1 490 F
(30 % plus rapide)

C 64	1 690 F
C 128	2 290 F
Lecteur disk 1571	2 690 F
Star NL 10c	2 790 F
Okimate 20 couleur	2 990 F
Moniteur couleur 40 / 80 colonnes	2 890 F
Voice Master	850 F
Power cartridge	470 F
Freeze Frame	490 F
Crayon optique	189 F
Disquettes 5$^{1/4}$ les 10	45 F

Les Hits Commodore

1942 - C/D	99/139 F
Ace - C/D	99/150 F
Ace of aces - C/D	115/165 F
Acrojet - C/D	105/155 F
Aliens - C/D	105/155 F
Arkanoïd - C/D	95/135 F
Artic Fox - C/D	105/165 F

Art studio - C/D	155/185 F
Astérix - C/D	99/150 F
Ace N° 2 - C/D	105/145 F
Barbarian - C	105 F
Bard's tale II - D	199 F
Biggles - C/D	105/145 F
Bombjack II - C/D	95/140 F
Boulder dash Cst.kit - C/D	99/160 F
Cauldron II - C	105/160 F
Cruisade in Europe - C/D	155/205 F
Cyrus II chess - C/D	115/135 F
Defender of the crowns - D	135 F
Dragon's Lair II - C/D	99/145 F
Elite - C/D	115/175 F
Epyx Epics - C/D	109/149 F
Fist II - C/D	109/155 F
Freeze frame utility - D	125 F
Game maker - C/D	155/199 F
Game maker Sc fiction - D	120 F
Game maker sport - D	120 F
Game over - C/D	95/130 F
Gauntlet - C/D	110/150 F
Ghost'n Goblins - C/D	105/135 F
Goonies - C/D	105/125 F
Graphic adventure creator - C/D	225/245 F
Guild of Thieves - D	175 F
Gunship - C/D	130/175 F
Hacker II - C/D	115/155 F
High Frontier - C/D	N.C.
Hit pack trio - C/D	105/135 F
Indiana Jones	N.C.
Infiltrator - C/D	95/170 F
Knight rider - C/D	99/135 F
Konami coin-up hits - C/D	95/135 F
Krakout - C/D	110/140 F
Last mission - C/D	99/145 F
LeaderBoard - C/D	115/160 F

Leaderboard tournement - C/D	89/135 F
Light force - C/D	95/135 F
Marble madness - D	150 F
Master of the univers - C/D	105/155 F
Metro cross - C/D	99/145 F
Nemesis - C/D	95/145 F
Paperboy - C/D	99/140 F
Pirate - C/D	165/175 F
Renegade - C/D	99/145 F
Revs - C/D	140/175 F
Road runner - C/D	99/145 F
Sanxion - C/D	109/170 F
Shogun - C/D	105/145 F
Short circuit - C/D	105/145 F
Sigma 7 - D	140 F
Silent Service - C/D	115/155 F
Skyfox - C/D	115/150 F
Starglider - C/D	140/175 F
Summer games - C/D	109/155 F
Summer games II - C/D	95/155 F
Super cycle - C/D	105/175 F
Tenth Frame - C/D	105/155 F
Thai boxing 128 - C/D	105/135 F
The Pawn - C/D	145/195 F
Tai-Pan - C/D	105/145 F
They sold a million III - C/D	99/155 F
Track and Field - C/D	105/155 F
Tracker - C/D	139/175 F
Trivial poursuit - C/D	170/225 F
Tuer n'est pas jouer - C/D	109/N.C.
Utlima IV - D	185 F
Viking - C/D	99/135 F
Winter games - C/D	99/155 F
Wonderboy - C/D	99/145 F
Worl Class leaderboard - C/D	99/145 F
World games - C/D	105/165 F
Xevious - C/D	110/145 F


Tél.: 43.25.51.52 - 43.26.07.98
MICROSTORY 14, RUE DE POISSY 75005 PARIS METRO: MAUBERT MUTUALITÉ
Tél. 43.25.51.52 - 43.26.07.98
MICROSTORY
SUPER PROMO
EPSON LX 800
160 cps friction/traction
Compatible ATARI/IBM
2 690 F
ATARI
ATARI 520 STF 2 990 F
ATARI 520 STF 5490 F
+ moniteur couleur 1425
ATARI 520 STF 4 590 F
+ moniteur couleur
+ 1 manette de jeu
+ 12 logiciels
ATARI 1040 STF 7 290 F
+ écran monochrome SM 125
+ imprimante citizen 120 D
+ traitement de texte
ATARI 1040 STF
avec moniteur monochrome H.R. SM 125 5 990 F
avec moniteur couleur ATARI SC 1224 7 490 F
livré avec GFA Basic + 10 disquettes
ATARI 1040 STF 11 490 F
+ moniteur monochrome SM 125
+ disk dur SH 205
+ imprimante citizen 120 D
+ GFA BASIC
NOUVEAU
Venez découvrir les nouveaux ATARI MÉGA ST
MÉGA ST 2 M 9 450 FHT
avec imprimante Laser 19 950 FHT
MÉGA ST 4 M 12 450 FHT
avec imprimante Laser 22 250 FHT
UTILITAIRES
Aegis animator 570 F
Adv. O.C.P. Art studio 225 F
Art director 490 F
Balade au pays de Big Ben 275 F
Becker texte 750 F
CAD 3D (dessin 3d) 450 F
Calcomat tableur 450 F
Compta Memsoft 1 650 F
Datamat fichier 450 F
DB Man (Dbase III) 1 190 F
Degas Elite 690 F
Devpack 490 F
Digitaliseur de son 1 550 F
Easy Draw 850 F
Emulcom 850 F
Evolution (trait. texte) 1 950 F
Evolution (sunset) 990 F
First Word + français 950 F
Géométrie 215 F
GFA Basic 490 F
GFA Compilateur 450 F
Habawriter II 750 F
Lattice - C 990 F
Le traceur 230 F
Maths 3, 4 ou 5 215 F
MCC Pascal 790 F
Megamax C 1 690 F
OSS Pascal 710 F
Macro assembleur 490 F
MC Base Memsoft 1 650 F
PC Dito 850 F
Platine ST 1 750 F
Profimat ST 495 F
La Solution 2 370 F
Signum 1 850 F
Super base 990 F
Textomat 450 F
V.I.P. (sous gem) 1 890 F
GFA Draft 850 F
GFA Vector 450 F
Publishing Partner 1 650 F
Pro 24 Stenberg 2 450 F
Périphériques
Lecteur Kumana 3 1/2 p 1 méga 1 650 F
Lecteur Kumana 5 1/4 p 2 390F
Lecteur disk Atari SF 354 1 490 F
Imprimante Atari, SMM 804 1 990 F
Disk dur 20 méga SH 205 4 990 F
Imprimante couleur okimate 20 2 990 F
Digitaliseur d'images Realtizer 1 700 F
Disquettes 3 1/2 p les 10 135 F
Pro 87 digitaliseur 2 950 F
Pro Sound designer 590 F
Tablette graphique CRP 4 650 F
JEUX
Altair 280 F
Alternate reality 310 F
Arkanoïd 145 F
Artic Fox 310 F
Balance of Power 275 F
Barabarian 220 F
Bard's Tale 370 F
Chess (Psion) 225 F
Crafton et Xunk 280 F
Defender of the crown 350 F
F 15 Strike Eagle 270 F
Fantasy 310 F
Fantasy II 310 F
Fantasy III 310 F
Flight simulator II 390 F
Goldrunner 225 F
Guild of Thieves 239 F
Harrier strike mission 370 F
Indiana Jones 195 F
International karate 199 F
Karaté Kid II 205 F
Liberator 165 F
Macadam Bumper 270 F
Manoir de Morteville 195 F
Marble Madness 200 F
Meurtre en série 250 F
Mission Elevator N.C.
Ninja (Karaté) 145 F
Ogre 350 F
Passagers du vent (2) 289 F
Pirate N.C.
Road Runner 225 F
Sapiens N.C.
Scenary 7F.S II 210 F
Scenary 11 F.S II 210 F
SDI 320 F
Sentinel 199 F
Silent service 239 F
Skyfox 330 F
Space quest 370 F
Starfleet 410 F
Starglider 210 F
Super Cycle 290 F
Tai-Pan 195 F
Terror Pods 239 F
Tonic Tile 195 F
Tracker 210 F
Trivial poursuit N.C.
Turbo GT 190 F
Ultima III 450 F
Ultima IV N.C.
Winter Games 290 F
World Games 250 F
Xévious 225 F
IMPRIMANTES COMPATIBLES ATARI, IBM, EPSON, NLQ, FRICTION-TRACTION
Citizen 120 D
1 990 F
STAR NL 10 - Version parallèle 2 690 F
Version Commodore 2 790 F
MONITEUR Couleur Pal/RVB (Atari, Commodore, Thomson, etc...) 1 890 F
H.R. (Pal, RVB, TTL) compatible tous ordinateurs + IBM 2 550 F
Crédit IMMÉDIAT SUR TOUT LE MAGASIN à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 1/01/87 : 18,24 %
PRIX SPECIAUX POUR LES CLUB ET COLLECTIVITES
APPELEZ-NOUS AU 43.25.51.52
HORAIRES: LUNDI 14h30 - 19h
DU MARDI AU SAMEDI
10h30 - 13h et 14h - 19h
BON DE COMMANDE :
à retourner à MICROSTORY
14, rue de Poissy, 75005 PARIS
Je, soussigné, M
Prénom
Adresse
Tél. :
marque du matériel
commande le matériel suivant
pour la somme totale de :
Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement :
chèque ☐ mandat ☐ carte bleue ☐
Signature : Date :
DEMANDE DE CRÉDIT
Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
Matériel :
Montant de la commande
Nombre de mensualités (de 4 à 24) :
Je joins à ma demande le versement comptant
chèque ☐ ccp ☐ mandat-lettre ☐
Signature : Date :
règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY
carte bleue
CB
Date exp. Signature
Offres valables dans la limite des stocks disponibles.
TILT 11

5e ANNIVERSAIRE

L'ESPACE LOGICIEL

VIDEO SHOP

DEJA 5 ANS QUE L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS EXISTE !!!

- *Bibliothèque incroyable.*
- *Toutes les nouveautés en provenance d'Angleterre et U.S.*
- *Utilitaires en démonstration permanente.*
- *Des prix micro !!!*
- *Expéditions en 48 h (Colis poste urgent).*
- *Un club Vidéo Shop (– 10 %).*

AMSTRAD (Cassettes)

COMPILATIONS

Hit Loriciels 1 – Rallye II – Infernal Runner – 3D Fight	149 F
Hit Loriciels 2 – Tennis – Foot – 5e axe	149 F
Hit Loriciels 3 – Empire – Tony le truand – Aigle d'or	149 F
Hit Loriciels 4 – MGT – Maracaïbo – Billy la banlieue	149 F
Album Epyx – Winter Games – World Games – Super Cycle – Impossible Mission	119 F
Game Set Match	129 F
Mallette Fil I – Express Raider – Super Soccer – Tai Pan – Xevious	195 F
Mallette Fil II – Canadair – Dwarf – Starglider – Star Raiders II	149 F
Super Hits Océan – Miami Vice – Street Hawk – Short Circuit – Top Gun – Knight Rider – Galvan	119 F

ARMY MOVES	89 F
Ace of Aces	89 F
Arkanoid	89 F
Allien Highway	89 F
Bad Max	99 F
Ball Breaker	89 F
Balle de match	99 F
Barbarians	89 F
Bat Man	89 F
Bridge Player 3	129 F
Cessna Over Moscou	149 F
Contamination	129 F
Crafton	129 F
Dambusters	99 F
Danger Street	129 F
Dames Scanner	140 F
Dieux de la mer	119 F
Enduro Racer	95 F
Express Raider	95 F
Flash	139 F
Game Over	95 F
Gauntlet	95 F
Glider Rider	99 F
Grand Prix 500 CC	149 F
Kidkit	299 F
M'enfin	139 F
Passagers du vent	299 F
Paperboy	99 F
Runestone	99 F
Scalextric	119 F
Stryfe	145 F
Sailing	99 F
Shaolin's road	99 F
Shockway rider	89 F
Scrabble	195 F
Zombi	149 F

NOUVEAUTES

Bivouac	145 F
Cobra	139 F
Chiffres et lettres	195 F
Iznogoud	199 F
Indiana Jones	95 F
Les dieux de la mer	145 F
Les ripoux	145 F
Marche à l'ombre	145 F
Mission	139 F
Mission en rafale	195 F
Nécromancien	99 F
Prohibition	145 F
Road runner	95 F

AMSTRAD (Disquettes)

COMPILATIONS

Hit Loriciels 1	180 F
Hit Loriciels 2	180 F
Hit Loriciels 3	180 F
Hit Loriciels 4	180 F
Album Epyx	189 F
Game Set Match	179 F
Mallette Fil 1	245 F
Mallette Fil 2	195 F
Super Hits	179 F

Acrojet	145 F
Arkanoid	145 F
Balle de match	149 F
Barbarians	149 F
Bridge Player 3	189 F
Crafon	195 F
Danger Street	179 F
Dames Scanner	195 F
Fer et flammes	249 F
Flash	195 F
Game over	149 F
Gauntlet	149 F
Grand Prix 500CC	180 F
Kidkit	299 F
M'enfin	179 F
Passengers du vent	299 F
Paperboy	139 F
Runstone	149 F
Scalextric	149 F
Stryfe	195 F
Sailing	149 F
Shaolin's road	149 F
Shockway rider	139 F
Scrabble	245 F
Zombi	245 F

NOUVEAUTES

Bivouac	195 F
Cobra	195 F
Chiffres et lettres	280 F
Iznogoud	249 F
Indiana Jones	145 F
Les dieux de la mer	195 F
Les ripoux	195 F
Marche à l'ombre	195 F
Mission en rafale	245 F
Necromancien	149 F
Prohibition	195 F
Road runner	145 F

PCW

3 D Clock Chess	149 F
Batman	149 F
Bridge Player 2000	199 F
Guild of Thieves	229 F
Leader Board	199 F
Pawn	249 F
Quick Mailing	490 F
Starglider	290 F
Tomahawk	199 F
Trivial Pursuit	249 F
Orphee	295 F
Top Secret	295 F
Bob Winner	240 F

ATARI ST

COMPILATIONS

Mallette Fil – Major Motion – Space Shuttle II – Super Tennis	295 F

Animatic	290 F
Arkanoid	145 F
Balance of Power	390 F
Bridge Player 2000	199 F
Chess Master 2000	349 F
Crafton	260 F
Dames Scanner	179 F
F 15 Strike Eagles	229 F
Flight Simulator II	490 F
Gauntlet	199 F
Goldrunner	249 F
Grand Prix 500 CC	220 F
Guild Of Thieves	249 F
Iznogoud	249 F
Indiana Jones	199 F
Karate Kid II	195 F
Les passagers du vent	260 F
Leader Board	249 F
Macadam Bumper	245 F
Neochrome II	295 F
Road War 200	249 F
Road runner	249 F
Silent Service	249 F
Starglider	199 F
Super Cycle	225 F
Super Tennis	225 F

NOUVEAUTES

Barbarians	199 F
Bob Winner	220 F
Bards Tale	390 F
Bivouac	199 F
Defender of the Crown	295 F
Iznogoud	249 F
Les dieux de la mer	199 F
Les ripoux	199 F
Mission en rafale	195 F
Manoir de Mortevielle	199 F
Meurtres en série	249 F
Mission	220 F
Marche à l'ombre	199 F
Prohibition	199 F
Rings of Zilfin	299 F
Sapiens	220 F
Terror Pods	199 F
Tracker	229 F
Pai Pan	199 F
Traiblazer	185 F
Wanderer	249 F
Winter Games	249 F

UTILITAIRES ST

Calcomat	390 F
Textomat	390 F
Datamat	390 F
GFA Basic	495 F
Compilateur GFA	295 F
GFA Vector	350 F
GFA Draft	890 F
Plus Paint ST	350 F
Degas Elite	490 F
Quick Mailing	790 F
V.I.P. Professionnel	1650 F

BON DE COMMANDE

à adresser à:
VIDEO SHOP département VPC
B.P. 105 - 75749 PARIS CEDEX 15

Nom ____________

Prénom ____________

Adresse ____________

____

Code postal ☐☐☐☐☐ Tél. ____________

Ville ____________

☐ Je désire recevoir votre catalogue complet (joindre 3 timbres à 2,20 F)

☐ Je possède un micro-ordinateur

(Marque) ____________

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DESIGNATION	PRIX TTC
TOTAL	
Remise club (10 %)	
PORT	15 F
TOTAL TTC	

Je joins mon règlement par :

☐ Chèque bancaire ☐ Mandat

TGD

DE VIDEOSHOP



Du lundi au samedi de 9 h à 20 h.

50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

A cette occasion, nous vous offrons, pour tout achat de logiciels ou matériel, du 1er novembre au 31 décembre 87, notre carte club vous donnant droit à une remise de 10 % sur tous les logiciels pendant 1 an.
Nombreux cadeaux et promotions pour fêter ensemble cet événement !

PC

COMPILATIONS

Mallette Fil .... 295 F
- Infiltrator
- Echec 3D
- Numéro 10

Epyx .... 225 F
- Winter Games
- Pitstop II
- Summer Games

PC 1512 Hits .... 245 F
- Top Gun
- Strip Poker
- Great Escape
- Dambusters

Collection Amstrad PC 1512 .... 295 F
- World Class Leader Board
- World Games
- Arkanoïd
- Super Tennis

Ace of Aces	349 F
Arkanoïd	195 F
Astérix	249 F
Balance of Power	295 F
Bob WInner	220 F
Bruce Lee	195 F
Bridge Player 2000	199 F
Chiffres et lettres	260 F
Commando	349 F
Chess Master 2000	349 F
Defender of the Crown	249 F
Didact English	249 F
Echec 3D	195 F
Fer et Flammes	295 F
Flight Simulator II	490 F
F 15 Strike Eagles	195 F
Grand Pix 500 CC	195 F
Gunship	220 F
Iznogoud	299 F
Infiltrator	195 F
Integrale PC	990 F

- Traitement de texte Evolution
- Base de données Superbase
- Tableur Calcomat

Jet	490 F
Karateka	295 F
Karma	240 F
Nécromancier	149 F
Macadam Bumper	295 F
Marche à l'ombre	245 F
Micro Scrabble	245 F
Mission	220 F
Mean 18 (Golf 1)	195 F
Missions en rafale	245 F
Meurtres en série	295 F
Passagers du vent	295 F
Phalsberg	295 F
Prohibition	245 F
Quick Mailing	790 F
Roadwar 2000	249 F
Sapiens	240 F
Silent service	220 F
Sram	245 F
Starglider	199 F
Summer Games II	195 F
Super Tennis	195 F
Top Gun	199 F
Trivial Poursuit	295 F
Vectoria 3D	790 F
Winter Games	195 F
World Games	195 F
Zombi	245 F

THOMSON

COMPILATIONS

Mallette Fil .... 245/295 F
- Game Over - Arkanoïd - Sorcery

Les Hits .... 195/245 F
- Krakout - Way of the Tiger - Bead Need

Album Fil .... 245/295 F
- Green Beret - Monopoly - Super Tennis

Les Classiques .... 145/195 F
- Envahisseur - Gloutons - Infernal Breakout

Loriciels Hit 1 .... 149/185 F
- Pulsar - Eliminator - Yeti

Loriciels Hit 2 .... 149/185 F
- Spindizzy - Barry Mac Guigan - Hacker

Compilations disquettes
- Numéro 10 + Beach Head .... 245 F
- Vol solo + nuit des templiers .... 245 F
- Carte du ciel + super tennis .... 245 F

Arkanoïd	145/195 F
Blitz	295 F
Choplifter	195 F
Dieux de la glisse	160/195 F
Grand Prix 500 CC	180/220 F
L'affaire Sydney	145/195 F
La mine aux diamants	160/245 F
L'héritage II	145/195 F
Passagers du vent	299 F
Kid Kit	299 F
Micro Scrabble	220/295 F
Monopoly	195/225 F
Ranger 3	220 F
Runway II	145/195 F
Saphir	145/195 F
Sapiens	180/220 F
Silent Service	145/195 F
Super Tennis	145/195 F
TNT	145/195 F
Yie Ar Kung Fu II	145/195 F

UTILITAIRES THOMSON

Animatix	C/D	249/295 F
Caractor II	K	295 F
Colorpaint	K	395 F
Studio	K	395 F
Mallette Création (Colorpaint + studio)	K	595 F
Mallette Communication	D	690 F
Colorcalc	K	395 F
Colorcalc +	D	395 F
Multiplan	D	690 F
Paragraphe	D	395 F
Fiches et dossiers	D	395 F
Portefeuille boursier	D	895 F

NOUVEAUTES

Bivouac	C/D	145/195 F
Cobra		160/220 F
Dieux de la mer		145/195 F
Iznogoud	C/D	199/249 F
Les mutants	D	195 F
Les ripoux		145/195 F
Marche à l'ombre		145/195 F
Missions en rafale		145/195 F
Meutres en série	D	299 F
Music 3 voix		160/240 F
Prohibition		145/195 F

AMIGA

Articfox	290 F
Balance of Power	390 F
Barbarians	229 F
Bards Tale	390 F
Bridge	195 F
Chess Master 2000	349 F
Championship Golf	249 F
Defender ont the Crown	349 F
Flight Simulator II	490 F
Guild of Thieves	229 F
Karate Kid II	229 F
Leader Board	249 F
Marble Madness	290 F
Roadwar 2000	299 F
Silent Service	249 F
Starglider	229 F
Terror Pods	229 F
The Pawn	249 F
Winter Games	249 F

UTILITAIRES AMIGA

Aegis Animator	1 150 F
Aegis Draw Plus	1 750 F
DR Man	990 F
Deluxe Paint II	990 F
Deluxe Video	990 F
K Seka	690 F
Lattice C	1 250 F
MCC Pascal	990 F
Page Setter	1 250 F
Super Base	990 F
V.I.P. Professionnel	1 650 F

SPECTRUM

COMPILATIONS

Konami's Hit .... 95 F
- Green Beret
- Ping Pong
- Hypersport
- Year Kung Fu

Sold a Million 2 .... 95 F
- Bruce Lee
- Match Point
- Knight Lore
- Match Day

Sold a million 3 .... 95 F
- Kung Fu Master
- Ghostbuster
- Rambo
- Flighter Pilot

Arkanoid	89 F
Army Moves	89 F
Enduro racer	95 F
Gauntlet	89 F
Leader Board	95 F
Livingstone	99 F
Nemesis	95 F
Paper Boy	79 F
Road Runner	95 F
Silent Service	95 F
Starglider	160 F
Star Raiders II	95 F
Wonder Boy	95 F
Winter Games	119 F
World Class Leaderboard	95 F

ATARI

Bivouac	C/D	95/145 F
Alternate Reality II	D	199 F
Beach Head 2	D	179 F
Gauntlet	C/D	99/149 F
Internationale Karaté	C/D	99/149 F
Leader Board	C/D	99/149 F
L'énigme du triangle	D	195 F
Pawn	D	199 F
Silent Service	C/D	99/149 F
Solo Flight 2	C/D	99/149 F
Tomahawks	C/D	99/149 F
Trailblazer	C/D	95/145 F

JEUX SEGA

Action Fighter	219 F
Alex Kidd	219 F
Black Belt	219 F
Choplifter	219 F
F16 Fighter	169 F
Fantasie Zone	219 F
Ghostbuster	169 F
Pistolet	445 F
Rocky	269 F
Secret Command	219 F
Shooting Gallery	219 F
Space Harrior	269 F
Super Tennis	169 F
Teddy Boy	169 F
Wonder Boy	219 F
World Grand Prix	219 F

JEUX NINTENDO

Excitebike	349 F
Golf	249 F
Hogan's Alley	349 F
Ice Climber	249 F
Soccer	249 F
Wrecking Crew	349 F

ACCESSOIRES

Manette Switch Joy	129 F
Disk 3" CF2 (10)	199 F
Disk 5 1/4 Fuji SF DD (10)	89 F
Disk 3 1/4 DF DD (10)	149 F
Câble imprimante	145 F
Câble minitel	145 F
Câble Peritel	145 F
Rallonge Joystick	95 F
Cassettes (10)	79 F
Tapis souris	149 F
Câbles Midi (la paire)	295 F

Tous les prix sont indiqués T.T.C.

- Des centaines de logiciels et périphériques sur les micro-ordinateurs ORIC, MSX, EXELVISION.
- Plus de 2 000 références en stock permanent !!!

LISTE SUR DEMANDE



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SPECTRUM INCROYABLE !

LES TRESORS DE US GOLD	
+GAUNTLET+LEADERBOARD	
+INFILTRATOR	115F
+ACE OF ACES+METROCROSS	
BEST OF ELITE 2	95F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS	
+SPACE HARRIER+BOMBJACK2	
ELITE 6 PACK N°2	
+ACE+LIGHTFORCE+INTL KARATE	
+SHOCKWAY+BATTY	95F
GAME SET MATCH	
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL	
+PING PONG+FOOT	129F
+KONAMI GOLF+YE AR KUNG FU2	
HIT PACK 2 + 1942	
+ SCOOBY DOO + ANTIRIAD	
+ COMMANDO 86	98F
+ JET SET WILLY	
+ FIGHTING WARRIOR	
ELITE TRIPLE PACK	
+ GREAT GURAYON	
+ AIRWOLF 2	99F
+ SPACE IN C + 3DC	
KONAMIS GREATEST HITS NF	
+ GREEN BERET	
+ PING PONG	95F
+ HYPERSPORTS	
+ YE AR KUNG FU	
THEY SOLD A MILLION 3 NF	
+ KUNG FU MASTER	
+ GHOSTBUSTER	95F
+ RAMBO + FIGHTER PILOT	
THEY SOLD A MILLION 2 NF	
+ BRUCE LEE	
+ MATCH POINT (Tennis)	
+ KNIGHT LORE	95F
+ MATCH DAY (Foot)	

NOUVEAUTES

720 DEGRES	95F
ADVANCE TACTIC FIGHTER	89F
ALTERNAT WORLD GAMES	89F
BASIL THE DETECTIVE	89F
BLOOD VALLEY	89F
BOBSLEIGH	95F
BRAVESTAR	95F
BUGGU BOY	95F
BUBBLER NF	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
CAPTAIN AMERICA	95F
CHARLIE CHAPLIN	95F
COMBAT SCHOOL	89F
FREDDY HARDEST	89F
GAME OVER NF	95F
GAUNTLET2	95F
GRYZOR	89F
HEAD OVER HEALS NF	89F
JACK THE NIPPER 2	89F
LAST MISSION	89F
LAZER TAG	95F
MASK 2	89F
RYGAR	95F
ROAD RUNNER NF	95F
SALOMON'S KEY	89F
SIDE ARMS	95F
STREETSPORT BASKET	95F
THUNDERCATS	89F
TOUR DE FORCE	89F
TRANTOR	95F
VICTORY ROAD	89F
WIZARD WARZ	95F
WIZBALL NF	95F
WORLD C LEADERBOARD	95F

HIT PARADE

ARKANOID NF	89F
ARMY MOVES NF	89F
BOMB JACK 2 NF	85F
DONKEY KONG NF	89F
ENDURO RACER NF	95F
EXPRESS RAIDER NF	95F
DEATH WISH 3	89F
GAUNTLET NF	95F
GHOST N'GOBBELIN NF	79F
MARIO BROTHERS NF	89F
MASK 1	89
METRO CROSS NF	89F
MUTANTS NF	89F
PAPER BOY NF	79F
RENEGADE NF	95F
TAI PAN NF	89F
TANK NF	95F
TERRA CRESTA NF	79F
WINTER GAMES NF	89F
WONDERBOY NF	95F
WORLD GAMES NF	85F

ATARI 600/800/XL/130

SMASH HIT VOL 7 NF	
+ ELECTRAGLIDE	
+ ALLEY HAT	95/145F
+ CHESS 3D	
+ BLUE MAX	
SMASH HIT VOL 6 NF	
+ ELECTRAGLIDE	
+ FORT APOCALYPSE	95F
+ TIME FLIP	
+ DRELBS	
SMASH HIT VOLUME 5 NF	
+ ELECTRAGLIDE	
+ MEDIATOR	95/145F
+ CHOP SUEY	
+ QUASIMODO	
SHOOT THEM UP NF	
+ SUPER ZAXXON	
+ DROP ZONE	109F
+ BLUE MAX 2001	
+ FORT APOCALYPSE	
ATARI ACES NF	
+ ZORRO	
+ UP N DOWN	
+ SPY HUNTER	109F
+ TAPPER	

NOUVEAUTES

ARKANOID NF	99/145F
BEACH HEAD 2 NF	ND/145F
BLACK MAGIC NF	95/145F
GAUNTLET NF	95/145F
FIGHT NIGHT NF	95/145F
GREEN BERET NF	95/
HEAD OVER HEALS NF	95/145F
LEADERBOARD NF	95/145F
MASTERS OF UNIVERS NF	95/145F
SARACEN NF	95/145F
SOLO FLIGHT 2 NF	95/145F
SPINDIZZY NF	95/145F
SUPER HUEY 2 NF	95/145F
TOMAHAWK NF	90/130F
TRAIL BLAZER	95/145F

HIT PARADE

ELECTRAGLIDE NF	95/135F
HARDBALL NF	95/145F
KENNEDY approach NF	145/145F
MERCENARY 2nd City NF	85/125F
RAID OVER MOSCOW NF	95/145F
SILENT SERVICE NF	95/145F
SPY VS SPY2 NF	95/145F
BEACH HEAD NF	ND/145F
GHOSTBUSTER NF	149F
MERCENARY NF	95/135F

THOMSON

MALETTE JEUX FIL	
+GAME OVER	
+ARKANOID	245F
+SORCERY	
+FOMULE 1	
SUPER THOMSON	
+MINE AUX DIAMANTS	
+SAPHIR	165F
+KARATE+SCARFINGER	
+FOOTBALL+SORTILEGE	
LES EXCLUSIFS N°1	
+ ARKANOIDS	
+ NUMERO 10	145F
+ MISSION EN RAFALE	
ALBUM THOMSON	
+ GREEN BERET	
+ MONOPOLY	245F
+ SUPER TENNIS	
+ RUNWAY	
LORICIELS HIT I	
+ PULSAR 2	
+ YETI	155F
+ ELIMINATOR	
THOMSON HITS	
+ KRACK OUT	175F
+ THE WAY OF THE TIGER	
+ BEACH HEAD	
LORICIEL HIT 2	
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING	
+ HACKER	155F
+ SPINDIZZY	

NOUVEAUTES

COBRA	129F
DEMONIA	115F
F 15 STRIKE EAGLE	145F
GAME OVER NF	145F
IS NO GOOD	195F
JUNGLE HERO	145F
LE DIEUX de la GLISSE MO6	165F
LES RIPOUX	145F
MISSION	129F
MISSION EN RAFALE	145F
PROHIBITION	135F
QUAD	175F
ROAD KILLER	145F
SLAP FIGHT	145F
TOP GUN	145F
TOUT SHUSS NF	145F

HIT PARADE

ARKANOID	145F
AVENGER	145F
BEACH HEAD	145F
BIVOUAC	145F
BOXING	95F
DIEUX DU STADE	159F
GREEN BERET	149F
GD PRIX 500 CC	169F
HACKER	95F
HMS COBRA	285F
Les PASSAGERS du Vent 1	285F
Les PASSAGERS du vent 2	285F
LES CLASSICS N°1	145F
LES DIEUX DE LA MER	145F
MARCHE A L'OMBRE	145F
MONOPOLY NF	175F
SAPIENS	165F
SILENT SERVICE MO6TO8	145F

HIT PARADE

SCRABBLE	175F
SORCERY	129F
STONE ZONE	115F
THE WAY OF THE TIGER	149F
TNT	129F
VAMPIRE	169F
VOL SOLO	145F
YE AR KUNG FU 2 NF	145F

AFFAIRE SYDNEY	165F
AFFAIRE VERA CRUZ	149F
BACTRON	75F
FLIPPARD NF	95F
GARDEN PARTY NF	95F
KARATE	175F
LA MINE AUX DIAMANTS	95F
LE TEMPLE DE QUAUHTLI	165F
MGT	75F
OK COW BOY NF	95F
SAPHIR	95F
SPINDIZZY	95F
SUPER TENNIS	145F

THOMSON DISK

MALETTE JEUX FIL	
+GAME OVER	
+ARKANOID	245F
+SORCERY	
+FOMULE 1	
LES EXCLUSIFS N°1	
+ ARKANOIDS	
+ NUMERO 10	195F
+ MISSION EN RAFALE	
ALBUM THOMSON	
+ GREEN BERET	
+ MONOPOLY	295F
+ SUPER TENNIS	
+ RUNWAY	
THOMSON HITS	
+ KRAKOUT	225F
+ THE WAY OF THE TIGER	
+ BEACH HEAD	
LORICIELS HIT 1	
+ PULSAR 2	
+ YETI	185F
+ ELIMINATOR	
LORICIEL HIT 2	
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING	
+ HACKER	185F
+ SPINDIZZY	

ARKANOIDS	195F
DEMONIA	175F
DIEUX DE LA MER	195F
F 15 STRIKE EAGLE	195F
GREEN BERET	195F
IS NO GOOD	245F
LA MINE AUX DIAMANTS	245F
Les Cavernes de THENEBE	145F
LES CLASSICS N°1 NF	195F
LES RIPOUX	195F
MONOPOLY	225F
PROHIBITION	190F
QUAD	215F
SAPHIR	245F
SPINDIZZY	195F
STONE ZONE	145F
LE TEMPLE DE QUAUHTLI	195F

FRAIS DE PORT GRATUITS POUR TOUTE COMMANDE MINITEL

BOUTIQUES MICROMANIA

LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

HOLLYWOOD STAR
9, Bd Joseph Garnier
06000 NICE

LES MICROMANES CÂBLÉS savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h
TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615



ADRESSES

CONSTRUCTEURS

• **AMSTRAD FRANCE :** 72-78, Grande-Rue, BP 12, 92310 Sèvres. Tél. : 46.26.34.50.
• **APPLE :** av. de l'Océanie, ZI de Courtabœuf, BP 131, 91944 Les Ulis. Tél. : 69.28.01.39.
• **ASD LOGICIEL DISTRIBUTION :** 19, rue Bleuzen, 92170 Vanves. Tél. : 46.45.96.63.
• **ATARI :** 9, rue Sentou, 92152 Suresnes. Tél. : 45.06.60.60.
• **BROTHER :** 8, rue Nicolas-Robert, BP 141, 93623 Aulnay-sous-Bois Cedex. Tél. : 48.69.96.16.
• **BULL MICRAL :** ZA de Courtabœuf, BP 73, 91942 Les Ulis. Tél. : 69.28.01.77.
• **CANON FRANCE :** Centre d'Affaires Paris-Nord Tour Bonaparte, 93154, Blanc-Mesnil. Tél. : 48.65.42.23.
• **CASIO :** voir Noblet.
• **COMMODORE FRANCE :** 150-152, rue de Verdun, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.44.55.55.
• **DONATEC :** 118, rue Marcel-Hartmann, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 45.21.44.77.
• **DYNAMIT COMPUTER :** 34, rue de Dunkerque, 75009 Paris. Tél. : 42.82.17.09.
• **EPSON TECHNOLOGIE RESSOURCES :** 114, rue Marius-Aufan, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 45.57.31.33.
• **EUREKA :** 39-41, rue Victor-Massé, 75009 Paris. Tél. : 42.81.20.02.
• **EXELVISION :** place Joseph-Bernard, 06560 Valbonne. Tél. : 93.65.41.40.
• **FACIT :** 308, rue du Président Allende, 92170 Colombes Cedex. Tél. : 47.80.71.17.
• **GOUPIL (SMT) :** 3, rue des Archives, 94035 Créteil. Tél. : 43.99.15.15.
• **HENGSTLER :** 94-106, rue Blaise-Pascal, 93602 Aulnay-sous-Bois Cedex. Tél. : 48.66.22.90.
• **HEWLETT-PACKARD :** Parc d'activités du Bois Briard, av. du Lac, 91040 Evry Cedex. Tél. : 60.77.83.83.
• **IBM FRANCE :** 3-5, place Vendôme, 75001 Paris. Tél. : 42.96.14.75.
• **ITMC-YENO :** 86-108, av. Louis Roche, 92230 Gennevilliers. Tél. : 45.98.00.57.
• **JASMIN :** voir Tran.
• **MANNESMAN TALLY :** 8-12, av. de la Liberté, 92000 Nanterre. Tél. : 47.29.14.14.
• **MASTER GAMES :** 55, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 42.40.58.48.
• **NINTENDO :** voir ASD.
• **NOBLET :** 178, rue du Temple, 75003 Paris. Tél. : 42.77.11.34.
• **OLIVETTI :** 91, rue du Fg Saint-Honoré, 75383 Paris Cedex 08. Tél. : 42.66.91.44.
• **ORIC :** voir Eureka.
• **PHILIPS (TID) :** 51, rue Carnot, 92156 Suresnes. Tél. : 47.28.54.08.
• **SANYO :** 8, av. Léon-Harmel, 92160 Antony. Tél. : 46.66.21.62.
• **SEGA :** voir Master Games.
• **SHARP (SBM) :** 53, av. du Bois de la Pie, 95948 Roissy-Charles-de-Gaulle. Tél. : 48.63.82.00.
• **SINCLAIR :** voir Amstrad.
• **SONY FRANCE :** 18, rue de Madame de Sanzillon, 92110 Clichy. Tél. : 47.39.32.06.
• **SPECTRAVIDEO (AUDIOSONIC) :** 103-115, rue Charles-Michels, 93200 ZA St-Denis. Tél. : 42.43.36.22.
• **TANDON :** 165, bd de Valmy, 92706 Colombes. Tél. : 47.60.19.00.
• **TANDY :** BP, 147 CC les Trois Fontaines, 95022 Cergy-Pontoise. Tél. : 30.73.10.15.
• **TEXAS INSTRUMENTS :** 8-10, Morane-Saulnier, 78141 Vélizy-Villacoublay. Tél. : 30.70.10.01.
• **THOMSON MICRO INFORMATIQUE (COFADEL) :** 19, av. Dubonnet, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.88.51.45.
• **TOSHIBA :** 7, rue Ampère BP 131, 92804 Puteaux Cedex. Tél. : 47.28.28.28.
• **TRAN :** impasse Lavoisier ZI les Fourches-Les Espaluns, 95310 La Valette. Tél. : 94.21.19.68.
• **YAMAHA :** 1, av du Fief ZA les Béthunes, 95310 St-Ouen-L'Aumone. Tél. : 30.36.91.23.
• **ZENITH (DATA SYSTEM) :** 167-169, av. Picasso, 92000 Nanterre. Tél. : 47.78.16.03.

EDITEURS

• **ACTIVISION :** voir FIL.
• **AMSOFT :** voir Amstrad.
• **AMSTRAD :** 72-78, Grande-Rue, 92310 Sèvres Cedex. Tél. : 46.26.34.50.
• **BIJ LANGLOIS :** 2, rue de la Gare, 78940 La Queue-les-Yvelines. Tél. : 34.86.45.91.
• **BORLAND INTERNATIONAL :** 65, rue de la Garenne, 92318 Sèvres Cedex. Tél. : 45.07.15.11.
• **CARRAZ ÉDITIONS :** 20 bis, rue Godefroy, 69006 Lyon. Tél. : 78.94.10.31.
• **COBRASOFT :** 32, rue de la Paix BP 155, 71104 Châlon-sur-Saône Cedex. Tél. : 85.93.20.01.
• **COCKTELVISION :** 25, rue Michelet, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.04.70.85.
• **DIGITAL INTEGRATION (SFMI) :** voir US Gold.
• **ELECTRONIC ARTS :** 1820 Gateway Drive California , CA 94404 San-Mateo, USA.
• **ELITE SOFTWARE :** Elite Systems Limited Anchor House Anchor Road, W 59 8PW Aldridge Walsall. Tél. : 19.44.922.55.852.
• **EPYX :** 3-5, rue de Solférino, 92100 Boulogne. Tél. : 46.09.03.11.
• **ERE INFORMATIQUE :** 1, bd Hippolyte-Marques, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : 45.21.01.49.
• **FREE GAME BLOT :** Cedex 205, 38790 Crolles Brignoud. Tél. : 76.08.29.29.
• **FROGGY SOFTWARE :** 33, av. Philippe-Auguste, 75011 Paris. Tél. : 43.58.25.98.
• **GREMLINS (SFMI) :** voir US Gold.
• **HATIER :** 8, rue d'Assas, 75006 Paris. Tél. : 45.44.38.38.
• **IMAGINE :** voir US Gold.
• **INFOGRAMES :** 79, rue Hippolyte-Kahn, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.03.18.46.
• **JAWK :** Médiplay 1, cité de Paradis, 75010 Paris. Tél. : 47.70.35.64.
• **KHYLKOR CREATION :** 77, rue des Plantes, 75014 Paris. Tél. : 45.45.02.42.
• **LORICIELS :** 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.52.11.33.
• **MAGNARD :** 122, bd Saint-Germain BP 265, 75264 , Paris 06. Tél. : 43.26.39.52.
• **MICRO APPLICATION :** 13, rue Sainte-Cécile, 75009 Paris. Tél. : 47.70.32.44.
• **MICROPROSE FRANCE :** 50, rue Condamine, 75017 Paris. Tél. : 45.22.57.01.
• **MINIPUCE :** 6, rue de Bellevue, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 48.25.59.23.
• **OCEAN :** voir US Gold.
• **PALACE SOFTWARE (SFMI) :** voir US Gold.
• **PSI :** 5, place du Colonel-Fabien, 75941 Paris Cedex 10. Tél. : 42.40.22.01.
• **TITUS :** 163, av. des Arts, 93370 Monfermeil. Tél. : 43.32.10.92.
• **UBISOFT :** 1, voie Félix-Eboué, 94000 Créteil. Tél. : 43.39.23.21.
• **VIRGIN (SFMI) :** voir US Gold.

DISTRIBUTEURS

• **CAS DISTRIBUTION :** voir Power Products.
• **DPMF :** voir Minipuce.
• **LOGIFIL :** voir FIL.
• **MICROPOOL FRANCE :** voir Innelec.
• **SEGA :** voir Master Games.
• **CABLE :** voir FIL.
• **MICROMANIA :** BP3, 06740 Châteauneuf-Degrasse. Tél. : 93.42.49.98.
• **GUILLEMOT INFORMATIQUE :** BP 2, 56200 La Gacilly. Tél. : 99.08.83.17.
• **POWER PRODUCTS FRANCE :** Cours de la Gare, 60200 Compiègne. Tél. : 44.83.48.48.
• **INFOGRAMES :** 79, rue Hippolyte Kahn, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.03.18.46.
• **MAUBERT ELECTRONIQUE :** 49, bd St-Germain, 75005 Paris. Tél. : 43.29.40.04.
• **VISUEL PLUS :** 10, rue Louis-Vicat, 75015 Paris. Tél. : 45.30.29.67.
• **MASTER GAMES (SEGA) :** 55, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 42.40.58.48.
• **16-32 :** 3-5, rue de Solférino, 92100 Boulogne. Tél. : 46.21.38.13.
• **D3M :** 3, rue de Solférino, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.09.03.11.
• **MINIPUCE :** 6, rue de Bellevue, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 48.25.59.23.
• **LORICIELS :** 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 45.52.11.33.
• **FIL :** Tour Gallieni, 2-36, av. Gallieni, 93175 Bagnolet-Cedex. Tél. : 48.97.00.44.
• **INNELEC :** 110 bis, av. du général-Leclerc, bloc 1, 93506 Pantin. Tél. : 48.91.00.44.
• **UBISOFT :** 1, voie Félix-Eboué, 94000 Créteil. Tél. : 43.39.23.21.

SUPPORTS

• **3M :** bd de l'Oise, 95006 Pontoise Cedex. Tél. : 30.31.61.61.
• **AGFA GEVAERT :** 274-276, av. Napoléon-Bonaparte, 92506 Rueil-Malmaison Cedex. Tél. : 47.32.71.11.
• **BASF :** 140, rue Jules-Guesde BP 87, 92303 Levallois-Perret. Tél. : 47.30.55.00.
• **FUJI GROUPE SETTON :** Pioneer MDF 10, rue des Minimes, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 47.84.74.47.
• **JVC :** 102, bd Héloïse, 95104 Argenteuil Cedex. Tél. : 39.47.39.00.
• **KONICA FRANCE AKAI :** 46-52, rue Arago, 92800 Puteaux. Tél. : 47.76.42.00.
• **MAXELL LTD (HARMAN FRANCE SA) :** 33, av. de Lattre de Tassigny, 94127 Fontenay-sous-Bois Cedex. Tél. : 48.76.11.44.
• **MEMOREX :** voir Mitsubishi.
• **MITSUBISHI SEIGA :** 9, rue du Pont des Halles, 94656 Rungis Cedex. Tél. : 46.87.31.93.
• **PHILIPS :** 50, av. Montaigne, 75380 Paris Cedex 08. Tél. : 42.56.88.00.
• **RPS RHONE POULENC SYSTEM :** Département Industrie graphique Audio, Imm. le Sari, av. du Levant, 93167 Noisy-le-Grand Cedex. Tél. : 45.92.53.00.
• **SONY :** 15, rue Floréal, 75017 Paris. Tél. : 40.11.88.00.
• **TDK :** 41-43, rue de Villeneuve Silic 197, 94563 Rungis Cedex. Tél. : 46.87.36.67.
• **VERBATIM :** 33, rue Faidherbe, 75011 Paris. Tél. : 43.56.22.22.

BOUTIQUES PARIS

① **VIDEOSHOP :** 47, rue de Richelieu. Tél. : 42.96.93.95.
② **MSX VIDEO CENTER :** 89 bis, rue de Charenton. Tél. : 43.42.18.54.
⑤ **MAUBERT ELECTRONIC :** 49, bd Saint-Germain. Tél. : 43.29.40.04.
MICROSTORY : 14, rue de Poissy. Tél. : 43.25.51.52.
REGLE A CALCUL : 67, bd Saint-Germain. Tél. : 43.25.68.88.
⑥ **2010 ELECTRONICS :** 71, rue du Cherche-Midi. Tél. : 45.49.14.50.
FNAC : 136, rue de Rennes. Tél. : 45.44.39.12.
⑧ **FNAC ÉTOILE :** 26, av. de Wagram. Tél. : 47.66.52.50.
SIVEA : 33, bd des Batignoles. Tél. : 43.87.88.17.
⑨ **COMPUTER 3 :** 3, rue Papillon. Tél. : 45.23.51.15.
COMPUTER SOLUTIONS : 57, rue de la Fayette. Tél. : 48.78.06.91.

ADRESSES

DYNAMITE COMPUTER : 54, rue de Dunkerque. Tél. : 42.82.17.09.
ESPACE MICRO : 32, rue de Maubeuge. Tél. : 42.85.25.20.
HOME'S COMPUTER : 40 bis, rue de Douai.
⑩ **GENERAL VIDEO :** 10, bd de Strasbourg. Tél. : 42.06.50.50.
ILLEL : 86, bd de Magenta.
Tél. : 42.01.94.68.
⑪ **AMIE :** 11, bd Voltaire.
Tél. : 43.57.48.20.
COCONUT : 13, bd Voltaire.
Tél. : 43.55.63.00.
MIDI SHOP : BP 242, 75524 Paris Cedex. Tél. : 43.58.15.75.
MUSIC LAND : 66, bd Beaumarchais. Tél. : 47.00.09.13.
ULTIMA : 5, bd Voltaire.
Tél. : 43.38.96.31.
⑫ **EDEN COMPUTER :** 102, av. du Gl Bizot. Tél. : 43.42.22.50.
MSX VIDEO CENTER : 89 bis, rue de Charenton. Tél. : 43.42.18.54.
⑭ **COCONUT :** 29, rue Raymond-Losserand. Tél. : 43.22.70.85.
JBG ELECTRONICS : 163, av. du Maine. Tél. : 45.41.41.63.
NASA ELECTRONIQUE : 88, av. du Maine. Tél. : 43.21.94.30.
VIDEO SHOP : 251, bd Raspail.
Tél. : 43.21.54.45.
⑮ **MADISON INFORMATIQUE :** 127, rue Saint-Charles.
Tél. : 45.78.81.16.
⑯ **COCONUT ETOILE :** 41, av. de la Grande-Armée. Tél. : 45.01.67.28.
⑰ **ELECTRON :** 12, place de la Porte de Champeret.
Tél. : 47.66.11.77.
⑱ **VTR :** 54, rue Ramey.
Tél. : 42.52.87.97.

BOUTIQUES PROVINCE

• **DOMINICA :** 60, rue Charles-Robin, 01000 Bourg-en-Bresse.
Tel. : 74.22.42.77.
• **MOULINS MICRO :** 90, rue Regemortes, 03000 Moulins.
Tél. : 70.20.56.34.
• **03 INFORMATIQUE :** 6, rue Gallieni, 03200 Vichy.
Tél. : 46.45.96.63.
• **L'OREILLE HARDIE :** traverse des Eaux Chaudes, 04000 Digne.
Tél. : 92.31.23.88.
• **ALPES CONSEIL INFORMATIQUE :** 1 bis, rue Farel, 05000 Gap.
Tél. : 92.51.72.39.
• **JEAN LOUIS DAVAGNIER :** 3, place Jean-Marcellin, 05000 Gap.
Tél. : 92.51.01.17.
• **MICRO MONTEL :** BP 1, Rochemaure, 07400 Lefteil.
Tél. : 75.52.18.00.
• **HBN ELECTRONIC :** 1, av. Jean-Jaurès, 08000 Charleville.
Tél. : 24.33.00.84.
• **ARISERV INFORMATIQUE :** 23, av. de Foix, 09100 Pamiers.
Tél. : 61.67.25.98.
• **MJC de PAMIERS :** Place de Verdun BP 54, 09100 Pamiers.
• **ETS PRAS :** 17, rue de Preize, 10000 Troyes. Tél. : 25.76.15.80.
• **HBN ELECTRONIC :** 6, rue de Preize, 10000 Troyes.
Tél. : 25.81.49.29.
• **ETS ROBERT DELHOM :** 91, rue Bringer, 11000 Carcassonne.
Tél. : 68.47.08.94.
• **CIBL :** 2, rue Racines, 11100 Narbonne. Tél. : 68.41.01.54.
• **SOBERIM BEL AIR :** ZA de Bel-Air, 12000 Rodez. Tél. : 65.42.20.06.
• **MAGASIN TANDY :** 2, rue de la Pépinière, 12100 Millau.
Tél. : 65.61.03.90.
• **SOBERIM :** 5 bis, rue Alfred-Merle, 12100 Rodez.
Tél. : 65.60.30.90.
• **CALCULS ACTUELS :** 49, rue Paradis, 13006 Marseille.
Tél. : 91.33.33.44.
• **MALROUX MAZEL :** 2, av. de la République, 15000 Aurillac.
• **SOBERIM AUVERGNE :** 29, bd de la République, 15000 Aurillac.
• **SOCIETE LHOMME :** 5, rue Franfrelin, 16000 Angoulême.
Tél. : 45.95.27.37.
• **SATTI INFORMATIQUE :** 7, rue Saint-Come, 17000 La Rochelle.
Tél. : 46.41.08.03.
• **LIBRAIRIE SALIBA :** 28-30, av. Gambetta, 17100 Saintes.
Tél. : 46.93.45.88.
• **MICROBOUTIQUE :** 16, av. Jean-Jaurès, 18000 Bourges.
Tél. : 48.65.62.50.
• **MICROTOP :** 5, av. Thiers, 19200 Ussel. Tél. : 55.72.15.80.
• **CIM :** 9, rue Colonel Colonna-d'Ornano. 20000 Ajaccio.
Tél. : 95.22.54.55.
• **MIC BASTIA :** 7, av. Emile-Sari, 20200 Bastia. Tél. : 95.31.02.99.
• **ACT INFORMATIQUE :** 7, bd Clémenceau, 21000 Dijon.
Tél. : 80.73.52.40.
• **NASA :** 1, av. de Bourgogne, 21800 Quetigny Dijon.
Tél. : 80.46.58.88.
• **DELTA INFORMATIQUE :** 27, bd Carnot, 22000 Saint-Brieuc.
Tél. : 96.78.21.21.
• **GAMMA ELECTRONIQUE :** rue St Benoît, 22000 Saint-Brieuc.
• **MAISON PARIMET MBI :** 4, av. d'Aquitaine, 24000 Périgueux.
Tél. : 53.53.44.28.
• **PROFORMA PSI :** 3, rue de Lorraine et bientôt 22, av. Carnot. 25000 Besançon. Tél. : 81.82.24.51.
• **MICRO ALPHA SOFT :** 31, av. des Alliés, 25200 Montbéliard.
Tél. : 81.95.19.20.
• **DIA :** 4, rue Joubert, 26000 Valence.
• **CENTAURI INFORMATIQUE :** BP 255, 12, rue St-Gaucher et bientôt BP 255, rue Diane, 26205 Montélimar. Tél. : 75.51.20.16.
• **DROUHET :** 34, rue du Docteur-Oursel, 27000 Evreux.
Tél. : 32.39.15.88.
• **LA COMMANDE ELECTRONIQUE :** 7, rue des Prias, 27920 St-Pierre-de-Bailleul. Tél. : 32.52.54.02.
• **JEAN LEGUE :** 10, rue Noël-Ballay, 28000 Chartres.
Tél. : 37.21.17.17.
• **KAMPER INFORMATIQUE :** 5, rue George-Sand, 29200 Brest.
• **MAJUSCULE INFORMATIQUE :** 129, rue Jean-Jaurès, 29200 Brest. Tél. : 98.80.39.23.
• **MICRONIMES :** 10 bis, rue Emile-Jamet, 30000 Nîmes.
Tél. : 66.21.08.91.
• **ARCOMEL :** 2, rue Ducloux-Monteils, 30100 Alès.
Tél. : 66.86.57.55.
• **FNAC TOULOUSE :** 1 bis, Promenade-des-Capitouls, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.11.08.
• **OMEGA ELETRONICS :** 20, rue Matabiau, 31000 Toulouse.
Tél. : 61.63.99.02.
• **PIXISOFT :** 1, rue de Metz, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.48.02.
• **MICRODIS IOF :** 2 ter, av. de l'Yser, 32000 Auch.
• **FAVE :** Caillave, 32700 Lectour.
• **CRAZY EDDIE :** 24, rue Saint-Remi, 33000 Bordeaux.
• **L'ONDE MARITIME INFORMATIQUE :** 257, rue Judaïque, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.24.05.34.
• **MICROSOFT INFORMATIQUE :** 1 bis, rue Riausac, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.94.50.94.
• **MID :** 18, place Pey-Berland, 33000 Bordeaux.
• **PHILIPPE ELECTRONIQUE :** 15, cours de l'Argonne, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.91.04.64.
• **PHILIPPE ELECTRONIQUE :** 11, rue de Lalande, 33000 Bordeaux.
Tél. : 67.92.58.83.
• **LE PRESENT :** 21, rue du Change, 34000 Tours. Tél. : 47.64.36.24.
• **MICROPUS :** 15, cours Gambetta, 34000 Montpellier.
Tél. : 67.92.58.83.
• **ALLIANCE INFORMATIQUE :** 21, av. de la Marne, 34500 Béziers.
Tél. : 67.28.12.98.
• **MICRO C :** rue des Fossés, 35000 Rennes. Tél. : 99.31.76.41.
• **MICROTOP :** 105 bis, rue Raspail, 36000 Châteauroux.
• **LIM :** Centre commercial Cats, 37170 Chambray-les-Tours.
Tél. : 47.27.29.00.
• **BY INFORMATIQUE :** 28, rue Denfert-Rochereau, 38000 Grenoble.
Tél. : 76.43.40.49.
• **MICRO AVENIR :** 2, av. Georges-Frier, 38500 Voiron.
Tél. : 76.65.72.55.
• **GERMOND SA :** 12, av. Eisenhower, 391000 Dôle.
Tél. : 84.82.47.57.
• **INFORMATIQUE BASCO LANDAISE :** 71, bd d'Haussez, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.06.03.48.
• **INOVAL :** 1, rue L.-Philippe, 41007 Blois Cedex.
Tél. : 54.78.36.66.
• **ETS PHILIPPE DENIS :** 20-56, av. Gérard-Yvan. 41100 Vendôme.
Tél. : 54.77.02.87.
• **FRANCE DISQUETTE :** 34, rue de la République, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.21.26.28.
• **DETROIT FOURNEL INFORMATIQUE :** 14, av. Foch, 43000 Le Puy. Tél. : 71.09.49.07.
• **KI :** Chemin de la Vierge, 43260 St-Pierre-Eynac. Tél. : 71.57.67.22.
• **MICRONAUTE :** 9, rue Urvoy-de-Saint-Bedan, 44000 Nantes.
Tél. : 40.69.03.58.
• **MERCI :** 23, rue de la Mouchetière ZI Ingres, 45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle. Tél. : 38.43.11.83.
• **BUREAU SYSTEME 46 :** 49, bd Gambetta, 46000 Cahors.
Tél. : 65.35.34.14.
• **SOFT VERT :** 48 bis, rue Emile-Zola, 46100 Figeac.
Tél. : 65.34.21.13.
• **JCR :** 16-18, bd de la Marine, 47300 Villeneuve-sur-Lot.
• **SOBERIM :** 6, rue Chapetal, 48000 Mende. Tél. : 66.65.01.60.
• **TEMPS X :** 17 bis, place Molière, 49000 Angers. Tél. : 41.88.05.25.
• **PEEK ET POKE :** 10, place de la République, 49100 Angers.
Tél. : 41.86.15.89.
• **HABERT MICRO :** 12, place de la Révolution, 50100 Cherbourg.
Tél. : 33.93.04.03.
• **DOUBLE A DISTRIBUTION :** 80, av. de Laon, 51100 Reims.
Tél. : 26.02.60.44.
• **LOGIMICRO :** 2, av. de Laon, 51100 Reims. Tél. : 26.47.44.14.
• **HBN ELECTRONIQUE :** 332, av. de la République, 52100 St-Dizier.
Tél. : 25.05.72.57.
• **BOLOT GEOFFRIN :** 53, rue Aristide-Briand BP 26, 52300 Joinville. Tél. : 25.94.14.99.
• **MIL :** 24-26, rue du Pont-de-Mayenne, 53000 Laval.
• **ELECTRONIC LOISIRS :** 66, rue du Mont-Désert, 54000 Nancy.
Tél. : 83.41.08.84.
• **FACEW ELECTRONIQUE :** ZI d'Heillecourt BP 92, 54183 Heillecourt Cedex.
• **YUNG :** 44, rue Levraux, 55500 Ligny-en-Barrois. Tél. : 29.78.42.24.
• **L'ORDINATEUR 56 :** 38, bd de la Paix, 56000 Vannes.
Tél. : 97.54.29.50.
• **L'ORDINATEUR 56 :** 11, quai des Indes, 56100 Lorient.
Tél. : 97.64.52.54.
• **GRYCHTA FRERES :** 1 et 5, rue de la Fontaine, 57000 Metz.
Tél. : 87.36.09.18.
• **LORRAINE INFORMATIQUE SERVICE :** 32, boucle du Ferronnier, Zone du Linkling, 57100 Thionville.
• **ARGO INFORMATIQUE :** 3, place de la Gare, 57800 Greyming Merlebach.
• **TAM SCALL :** 105, rue Léon-Gambetta, 59000 Lille.
Tél. : 20.57.18.81.
• **MICRO COMPUTER SERVICE :** 24, rue du Dr Louis-Lemaire, 59140 Dunkerque. Tél. : 28.63.00.10.
• **MICROPUCE :** 1, rue du Plat, 59800 Lille.
• **GOTO INFORMATIQUE :** Centre Mercure 445, bd Gambetta, 59976 Tourcoing.
• **CERO :** 12, rue de Gouvieux, 60500 Chantilly. Tél. : 44.58.18.09.
• **LOISIRS INFORMATIQUE :** 11, rue du Perre, 61120 Vimoutiers.
Tél. : 33.39.16.65.
• **LENS MICRO INFORMATIQUE :** 96, av. Alfred-Maes, 62300 Lens. Tél. : 21.28.72.44.
• **ETS RUFFIN :** 149, rue Sadi-Carnot, 62400 Béthune.
Tél. : 21.68.29.39.
• **AIFA INFORMATIQUE :** 21, rue Colbert, 63000 Clermont-Ferrand.
Tél. : 73.93.02.88.
• **PACEI :** 20, rue Emile-Zola, 63400 Chamalières. Tél. : 73.37.71.05.

ADRESSES

• **BASE 4 :** 11, rue Samonzet, 64000 Pau. Tél. : 59.83.78.78.
• **IBS :** 14, rue Vauvenargues, 66000 Perpignan. Tél. : 68.85.17.11.
• **SERIE INFORMATIQUE :** 15, bd Mercader, 66000 Perpignan. Tél. : 68.34.00.11.
• **MICRO CENTER :** Centre commercial des Halles, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.22.31.50.
• **FNAC MULHOUSE :** 1, place Franklin, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.42.09.55.
• **FNAC LYON :** 62, rue de la République, 69000 Lyon. Tél. : 78.42.26.49.
• **COMPUTER SHOP JANAL :** 1, place Chazette, 69001 Lyon. Tél. : 78.39.44.76.
• **FRANCE DISQUETTE :** 255, av. Berthelot, 69008 Lyon. Tél. : 78.01.79.63.
• **ELECTRONIQUE 70 :** 40, rue Herriot, 70300 Chalon-sur-Saône. Tél. : 84.40.20.04.
• **MICROS ET ROBOTS :** 15, rue Fructidor, 71100 Chalon-sur-Saône.
• **CASTEL HIFI :** 71-73, rue Aristide-Briand, 72500 Château-du-Loir. Tél. : 43.44.04.64.
• **LA BOUTIQUE INFORMATIQUE :** 65, rue de la République, 73200 Albertville.
• **LOISIR INFORMATIQUE CITIZEN BAND :** 31, bd de la Marne, 76000 Rouen. Tél. : 35.07.60.60.
• **SERVICE COMPUTER :** 52, av. Jacques-Cartier, 76100 Rouen. Tél. : 35.43.51.54.
• **LOISIR INFORMATIQUE CITIZEN BAND :** 22, place du Gal de Gaulle, 76600 Le Havre. Tél. : 35.43.51.54.
• **ITM 77 :** Centre commercial de la Ferme d'Ayau, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 60.28.61.60.
• **MICROFOLIE'S :** 4, rue André-Chenier, 78000 Versailles. Tél. : 30.21.75.01.
• **MICROFOLIES :** 13, rue des Louviers, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 34.51.71.11.
• **CONVERGENCE INFORMATIQUE :** 111, av. de Paris BP 1077, 79010 Niort Cedex. Tél. : 49.28.16.62.
• **POPSON :** 110, rue du Mal de Lattre-de-Tassigny, 80000 Amiens. Tél. : 22.91.87.95.
• **MICROMATIC :** 7, rue Claude-Berger, 81000 Albi.
• **BUREAU SYSTEME 82 :** 53, av. Gambetta, 82000 Montauban. Tél. : 63.03.63.88.
• **TANDY :** 15, place Prax Paris Centre commercial de l'Occitan, 82000 Montauban. Tél. : 63.63.53.25.
• **MICROFORUM MICRODIS :** 9, rue Marcellin-Berthelot, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.05.20.04.
• **JCR :** Passage du Commerce, 85200 Fontenay-le-Comte.
• **MICROTOP MICROCOSME :** 39 bis, rue du Mal Foch, 86000 Poitiers. Tél. : 49.41.37.86.
• **LISTE INFORMATIQUE :** 8, rue de l'Eperon BP 426, 86011 Poitiers Cedex. Tél. : 49.41.43.86.
• **BARADAT ELECTRONIQUES :** 5, place Fournier, 87000 Limoges. Tél. : 55.33.18.36.
• **SOMIF INFORMATIQUE :** 3, rue Jules-Guesde, 87000 Limoges. Tél. : 55.34.64.19.
• **MOREAU :** 28, rue Sadi-Carnot, 87700 Aixe-sur-Vienne. Tél. : 55.70.27.06.
• **MICRO INFORMATIQUE 88 :** 24, rue Dauphine, 88100 St-Dié. Tél. : 29.56.69.27.
• **SDI :** 25,rue de Montargis, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.06.02.
• **RUN INFORMATIQUE :** 7, rue de l'Eglise, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 46.40.73.26.
• **VIDEO CLUB II :** Bobigny Centre commercial de Bobigny II, 93000 Bobigny. Tél. : 48.31.69.33.
• **NASA ELECTRONIQUE :** Centre commercial Bobigny II, 93008 Bobigny. Tél. : 48.30.64.60.
• **STARSOFT :** 58, rue des Camélias, 94140 Alfortville. Tél. : 43.96.57.83.
• **ORDIVIDUEL :** 22, rue de Montreuil, 94300 Vincennes. Tél. : 43.28.22.06.
• **R ELECTRONIQUE :** 62, rue du Gal de Gaulle, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : 45.76.73.13.
• **INFORMATIQUE SYSTEM FRANCE :** 99, av. du Gal Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.68.12.12.
• **VAL DE MARNE COMPUTER :** 62 bis, av. G. Clémenceau, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.78.00.72.
• **NASA ELECTRONIQUE :** 53, rue Paul-Vaillant-Couturier, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.61.40.44.

INDEX

ACTUEL

BANC D'ESSAI/MICRO STAR

CARTE POSTALE

CHALLENGE

DOSSIER

LUDIC

SOLUTION LECTEURS

SOS AVENTURE

TILT PARADE

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS *TILT*

A retourner à *Tilt*, 36, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort
Tél. : (16)-1 43.75.99.94

Je désire recevoir les numéros suivants : ____________________

____

Nombre de numéros ☐ **Somme totale** ☐

Je vous adresse la somme de 20 F pour chaque numéro par :
chèque ☐ mandat ☐ à l'ordre de *Tilt*.

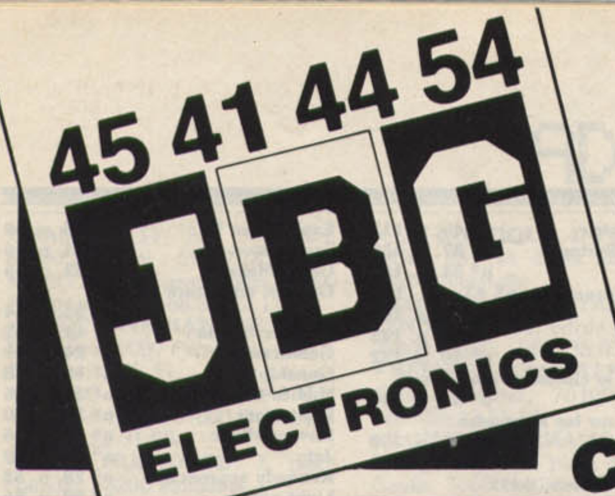
NOM : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

____

Code postal : __________ **Ville :** __________



ouvert de 10 h à 19 h 30 du lundi au samedi

ouvert les dimanches 6, 13, 20 décembre de 10 h à 18 h

Des prix à vous couper le souffle !

1 - ATARI 520 STF + un Tapis Souris + un Joystick + 10 disquettes 3,5 p — 2 990 F

2 - ATARI 520 STF + 1 moniteur monochrome SM 125 + 1 Star NL 10 — 6 890 F

3 - ATARI 520 STF + Moniteur couleur ATARI SC 1425 + 1 cadeau — 5 490 F

4 - Atari 1040 STF + 1 moniteur monochrome SM 125 + STAR NL 10 — 8 390 F

MATÉRIEL ATARI

12	- ATARI 520 STF Monochrome	4 480 F
13	- ATARI 520 STF Couleur	5 490 F
14	- ATARI 1040 STF Monochrome	5 990 F
15	- ATARI 1040 STF Couleur	7 490 F
16	- Moniteur Monochrome SM 125	1 490 F
17	- Moniteur Couleur SC 1224	2 990 F
17A	- Moniteur Couleur SC 1425	2 490 F
18	- Imprimante ATARI SMM804	NC
19	- Disque dur SH 205	4 990 F
20	- Lecteur 720 k Cumana	1 650 F
21	- Free Boot	490 F
22	- Imprimante EPSON LX 800	2 690 F
23	- Imprimante STAR NL 10	2 690 F
23A	Imprimante STAR NB 24/10	5 500 F

58 - Golden Path	195 F
59 - Terrorpods	240 F
60 - Tracker	220 F
61 - Gato	390 F
62 - Tai-Pan	195 F
63 - Jewels of Darkness	190 F
64 - Art Director	590 F
65 - Defender of the crown	NC
66 - 221 B. Baker st	240 F
67 - Land of lounge lizards	395 F
68 - The chess master 2000	305 F
69 - Ninja Mission	129 F
70 - Gauntlet	250 F
71 - Solution (gestion)	2 000F HT

7 - SLM 804 Imprimante Laser
8 pages minute
Résolution: 300 x 300 points
11 950 F/HT

8 - CONFIGURATION MEGA LASER
comprenant: un Ordinateur Méga ST 2
Moniteur monochrome haute résolution
Imprimante laser
20 950 F/HT

9 - CONFIGURATION MEGA LASER
comprenant: un Ordinateur Méga ST 4
Moniteur monochrome haute résolution
Imprimante laser
23 950 F/HT

LOGICIELS ATARI

22 - Publishing Partner (V.F.)	1 700 F
23 - Barbarians	220 F
24 - Emulcom	750 F
25 - Calcomat plus	750 F
26 - Superbase	850 F
27 - 1 ST Word plus (V.F.)	990 F
28 - Basic GFA	495 F
29 - Compilateur GFA	NC
30 - Megamax C	1 500 F
31 - Music studio	NC
32 - Brataccas + Arena	295 F
33 - Road Runner	200 F
34 - 10th Frame	240 F
35 - Leader Board	255 F
36 - Tonic Tile	170 F
37 - Ultima 3	430 F
38 - Silent Service	210 F
39 - Boulder dash	225 F
40 - S.T Replay	810 F
41 - Digi-drum	225 F
42 - Colonial Conquest	370 F
43 - Guild of Thieves	230 F
44 - Flight Sim II (mono. coul.)	399 F
45 - F15 strike eagle	250 F
46 - Pirates of the Barbary	150 F
47 - Annales de Rome	210 F
48 - Mort ville Manoir	210 F
49 - The sentinel	185 F
50 - Indiana Jones	200 F
51 - Steinberg PRO 24	NC
52 - Senario Flights simulator II	220 F
53 - Winter Games	270 F
54 - TNT	220 F
55 - Super cycle	230 F
56 - Rings of Zilfin	320 F
57 - Space quest	370 F

5 - 1040 STF
1 lecteur de disquette 3''1/2 Intégré
720 ko + moniteur
1 autoformation au traitement de texte
+ 1 ST Word
1 autoformation à la gestion de fichiers
+ GEM JT BASE
5 641 F/HT - monochrome
6 906 F/HT - couleur

6 - SOLUTION GESTION
comprenant: un Ordinateur Méga ST 2
Moniteur monochrome haute résolution
Disque dur 20 Méga
Logiciels Memsoft
Comptabilité
Facturation stock
Paie
Service formation
Mise en route
Maintenance sur site
Assistance téléphonique
19 950 F/HT

79 - MEGA ST 4
ORDINATEUR PROFESSIONNEL
Clavier séparé 95 touches
4 Méga de RAM
Lecteur de disquette 3''1/2 720 Ko
Blitter chip (accélérateur graphique)
12 950 F/H.T. monochrome
14 215 F/H.T. couleur.

80 - MEGA ST 2
ORDINATEUR PROFESSIONNEL
Clavier séparé 95 touches
2 Méga de RAM
Lecteur de disquette 3''1/2 720 Ko
Blitter chip (accélérateur graphique)
Moniteur Monochrome
haute résolution
9950 F/H.T. monochrome
11 215 F/H.T. couleur.

Pour la première fois sur le marché de la micro-informatique, tout Mega ST professionnel et configuration laser seront vendus systématiquement avec un an de garantie incluant la maintenance sur site.



36-15 TILT
RUBRIQUE P.A.

Gratuit, rapide. Passez vos annonces sur Minitel.

VENTES

AMSTRAD

Vends CPC 464 t.b.é. + nbx jeux + joysticks + plusieurs livres, le tout 1 600 F. **David HUGOT, 3126, rue Paulin-Labarre, 45160 Olivet. Tél. : 38.69.30.95.**

Vends softs Serveur Master min pour Amstrad + doc. + Interface Série + câble liaison Minitel-Amstrad, le tout 600 F. **Alex. Tél. : 35.80.07.26.**

Vends 464 mono + 22 logiciels (Paper boy, Dragon's Lair 1, They Sold a million 3...) dont 3 utilitaires + 1 livre, le tout 2 400 F, tout t.b.é. **Sébastien DUBOST, résidence le Coteau, 50690 Nouainville. Tél. : 33.93.94.91.**

Vends Amstrad CPC 464 mono + housses + nbx jeux + interface couleur + poignée de jeux + étagère à K7 valeur + de 6 000 F vendu 2 000 F, seulement. **Edmont VINCENT, 2, rue du Génie, 57158 Montigny-les-Metz. Tél. : 87.50.40.49.**

Vends Amstrad CPC 464 + mono. vert + nombreux jeux (Barbarian, Ikari Warrior, etc), le tout : 1 600 F, à débattre. **Frédéric BAUD, 19, rue de la Frelette, 85330 Noirmoutier. Tél. : 51.39.05.83.**

Vends CPC 464 mono. (sous garantie) + joystick + synthétiseur vocal + jeux : 2 000 F, vends console Vectrex (+ écran) + 7 jeux : 1 000 F. **Denis TSCHUMPERLÉ, 32, rue Pierre-Curie, 91800 Epinay-sous-Sénart. Tél. : 60.46.70.45.**

Vends moniteur monochrome pour CPC 464 neuf, jamais servi, prix : 1 000 F + 50 disquettes de jeux, prix à débattre. **Patrick KAMARA, 8, passage Jean-Bart, 29230 Landvisiau. Tél. : 98.68.29.75.**

Vends CPC 464 monochrome + drive DD1 + extension 64 K (sous garantie) + 33 K7 + disquettes jeux + joysticks, t.b.é. 4 000 F. **Dominique NALLET, 1, rue du 8 Mai, 93290 Tremblay-les-Gonesse. Tél. : 48.61.47.78.**

Vends Amstrad 464 + moniteur + synthétiseur vocal + joystick + jeux + revues ou échange contre MSX avec moniteur mono et lect. cassette. **Emmanuel PELLETIER, 14, rue Jean-Faurel, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.06.62.**

Vends CPC 464 + moniteur couleur + lecteur de disquettes + 12 disquettes pleines + K7 + synthétiseur vocal + joystick + doc., prix : 3 500 F. **Florian GALASSE, 60, rue de Clairrfayts, 59740 Solire-le-Château. Tél. : 27.61.67.98.**

Vends CPC 464 couleur + manette de jeux + 80 logiciels (jeux et utilitaires) 2 500 F. **Isabelle LOUIS, 15-17, place d'Aligre, 75012 Paris. Tél. : 43.45.51.70.**

Urgent ! Vends Amstrad 464 couleur + housses état neuf (dizaine d'heures de marche), prix à débattre : 1 100 F + jeux gratuits. **Bertrand COCHET, Mury Echenevex, 01170 Gex. Tél. : 50.41.66.81.**

Vends Amstrad 464 couleur (t.b.é.) + lecteur disq. DD1 + nbx jeux sur K7 et nbx utilitaires + joystick + revues + livres micro applications : 3 500 F. **Guillaume CHAILLOU, 19, bd, de Longchamp, 44300 Nantes. Tél. : 40.40.08.35.**

Vends CPC 464 couleur + lecteur disq. + joystick + livre + jeux (Dakar 4x4 - Astérix, etc). **Bernard LAURENT, 30, rue de la Gare, la Crêche, 59270 Bailleul. Tél. : 28.40.40.31.**

Vends CPC 464 couleur + joystick + nbx logiciels originaux + revues (Tilt, Amstar, Amstrad Mag, Hebdologiciel, Amstradhebdo), prix : 2 850 F. **Jean-Éric DELPU, av. d'Aquitaine, 40190, Villeneuve-de-Marsan. Tél. : 58.45.22.28 (après 20 h).**

Vends Amstrad CPC 464 couleur sous garantie + lecteur de disquettes DD1 sous garantie + joystick + disq., K7, prix : 4 000 F. **Jean-Yves NEUVEUX, 33, quai de l'Ourcq, 93500 Pantin. Tél. : 48.44.10.37 (après 18 h 30).**

Vends Amstrad 464 couleur + lecteur DD1 + Okimate 20 + Mirage I, Mager + nbx jeux disquettes + câbles + livres + programmes, tout pour 7 500 F. **Julien GUERBE, 97, avenue de La Marne, 92600 Asnières. Tél. : 47.90.87.25.**

Vends nombreuses nouveautés pour CPC 6128 (Crafton Xunk, Masque, Fer et Flamme, Army Moves) ou échange possible. **Olivier PRONVILLAC, rue Hélène-Boucher, 47520 Le Passage. Tél. : 53.96.59.50.**

ATARI

Vends 130 XE jamais servi + lect. 1050 + imprimante 1029 + 4 originaux + revue, le tout 2 600 F net ; cherche contact sur ST. **Franck LAURE, 171, rue du Temple, 75003 Paris. Tél. : 48.87.54.23.**

Vends Atari 2600 + 6 K7 (Mario Bros, Jungle Hunt, Hillipède, Galaxian, Pac Man, Star Raiders). Prix : 500 F. Sur Paris seulement. **Alain HARA, 59, rue La condamine, 75017 Paris. Tél. : 42.93.39.82.**

Vends K7 pour Atari 2600 : 75 F la K7, avec boîte et notice, le tout en excellent état. Vends console Atari 2600 en bon état : 300 F. **David CAHART, 7, place des Etables, 29215 Guipavas. Tél. : 93.84.80.65.**

Vends Atari 1040 + moniteur H.R. + imprimante citizen MSP 10 + nombreux programmes. Le tout en parfait état : 10 000 F. **Laurent HADJADJ, 4, rue de l'Espérance, résidence Talma, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.97.42.**

Vends 800 XL + drive 1050 + 2 joysticks + nombreux jeux + boîtes de rangement. Etat neuf : 2 500 F. **Eric TESTE, 123, rue Château-Gaillard, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.36.59.**

Vends Atari 800 XL + 1050 + 20 disq. jeux, 800 XL + 1010 + méthode Basic 5 K7 + K7 jeux + livres, 130 XE Pal avec interface Peritel + jeux. Prix à débattre. **Albert SAILLAT, 7, rue Marcelin-Berthelot, 93100 Montreuil. Tél. : 48.57.39.20.**

Vends (sous garantie) 520 STF moniteur couleur Philips 8832 digitizerpro print technic + log. (Datamat, Degas, Elite, Flight Simulator, Arena, etc.) 7 000 F. **Eric MONBLANC, 4, passage Dieu, 75020 Paris. Tél. : 40.09.13.72.**

Vends Atari 520 STF (garantie) + moniteur couleur + joystick + livres + 40 logiciels + 15 disks vierges + boîte de rangement. **Thomas DELABRIERE, 42, rue d'Alesia, 75014 Paris. Tél. : 43.21.74.79.**

Vends 520 STF (février 87), moniteur couleur vendu avec 40 originaux (jeux et utilitaires) et 20 disks vierges : 5 000 F. **Frédéric ZANAROLI, 28, rue du Bulloz, 74000 Annecy-le-Vieux. Tél. : 50.66.10.97.**

Vends Atari 130 XE nouveau modèle + lecteur de cassettes + 6 jeux K + C + revues + manettes + emballage d'origine, état neuf : 1 500 F (à débattre). **Xavier ROY, 9, bd de la Résistance, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.44.58.12.**

Vends Atari 130 XE + 1050 (sous garantie) + 2 joysticks + 5 cart. de jeux + nombreux jeux sur disq. (Silent Service, Conan, Karateka, etc.) + livres : 2 500 F. **Georges PRAGNON, Chemin du Maupas, 42340 Veauche. Tél. : 77.54.73.18.**

Vends Atari 130 XE + moniteur monochrome + lecteur disq. 1050 + 50 jeux et programmes + joysticks, le tout très bon état : 3 000 F, à débattre. **Stéphane LODI, 16, rue des Immeubles Industriels, 75011 Paris. Tél. : 43.73.70.74 (après 17 h 30).**

Vends 800 XL + tablette tactile + lecteur K7 + 7 cart. + livres + revues + jeux (Arkanoïd, Spindizzy) + joy, le tout : 3 000 F, à débattre. **Philippe HERMET, 75012 Paris. Tél. : 46.28.56.78 (après 17 heures).**

Vends Atari 600 XL + 64 K + lecteur de K7 + lecteur de disq. + tablette graphique : 2 000 F. Vends originaux, 50 chaque (Road Race, Eidolon...), K7, disq. **Jérôme SERAIS, 6, rue des Nobertines, 14310 Villers Bocage.**

Vends 520 STF sous garantie + joystick + nombreux jeux dont nouveautés + livres, prix : 3 500 F. Possibilité de vente séparée. **Jean MICHELETTA, 47, rue François-Taddei, 13007 Marseille. Tél. : 91.59.19.51.**

Stop ! Vends Atari 130 XE + drives + 35 jeux (Ultima, The Pawn, Gauntlet) + adapt. Péritel Pal + joysticks + assembleur + livres + périphériques divers : 3 700 F. **Cyril MORCRETTE, 10, rue Danton, 75006 Paris. Tél. : 43.54.68.63.**

Vends excellent état, Atari 800 XL + K7 + imprimante 1029 + tablette tactile + cartouches + lecteur K7. L'ensemble 2 500 F. **Manuel HERNANDEZ, 6, rue Proudhon, Bât. 18, « Les Buis », 25700 Valentigney.**

Vends Atari 520 STF écran monochrome, souris + 3 logiciels + câble Péritel, état excellent. **Pascale BRUXELLES, 46, rue Carnot,, 95410 Groslay. Tél. : 48.24.46.21 (bureau).**

Vends Atari 130 XE + drive 1050 + mon. mono + prog. + joysticks + liv. + doc. + n° Tilt. Prix : 2 900 F (1986). **Romuald MASSOT, 2166, rue Maryse-Hilz, 83600 Fréjus. Tél. : 94.51.23.45.**

Vends Atari 130 XE + 810C + 1050, nbx logiciels + revues + livres inédits... Le tout : 4 800 F. **Serge MELICIANI, 35, chemin des Coudriettes, 78990 Elancourt. Tél. : 30.62.75.37.**

Vends 130 XE + 1050 + imprimante 1029 + 100 disk + livres + documentation. Le tout un an, emballage d'origine, excellent état. Prix : 3 500 F. **Annick TONATI, 10, rue du Château-d'Eau, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 69.06.02.29.**

Vends Atari 130 XE + drive 1050 + joystick + nombreux jeux + livres + revues + boîte de rangement : 2 700 F. **Hubert VILLERETTE, 23, avenue du Général-Leclerc, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.38.54.82.**

Vends drive 520 ST. Cherche news 520 et contacts US, UK, RFA et Belgique. Merci. **Bertrand LEPOIVRE, 72800 Luché-Prinché. Tél. : 43.45.45.15.**

Vends Atari 520 STF (+ 1 Mega), écran couleru Thomson, drive Lumana 1 Mega, disquettes jeux, utilitaires, revues, livres. Possibilité vente séparée. **Frédéric BROSSEL, 28, rue Buffon, 59220 Denain. Tél. : 27.44.35.32.**

Vends 520 ST, originaux : Bratacas : 250 F ; Landof Havoc : 200 F ;FS2 : 400 F ; Time Bandit : 250 F. Avec notices. **Pierre FRECHOU-RENAULT, 38, Le Patriarche, 01210 Ferney-Voltaire. Tél. : 50.40.59.31 (après 18 heures).**

Pour Atari ST : un lecteur de disquettes double face et un lecteur 5,25 Kuramana, cause double emploi. Vendu 700 F chacun (en très bon état). **Franck STRLIN, 65170 St-Lary-Soulan.**

Vends Atari 800 XL + disk + table tactile + 2 lect. K7 + pièces de rechange pour let. disk + nombreux logiciels (nouveautés). 3 000 F. **Jean-Paul POGGI, immeuble des Enseignants, rue du Colonel-Feracci, 20250 Corte. Tél. : 95.46.23.08.**

Vends 800 XL + livres (nombreux prog. + Basic) + lecteur 1050 + 30 jeux (Silent Service, Road Race, etc.) + Péritel + manette (Shot II) = 1 800 F. **Marc TISSOT, résidence Haufefort, B6 33320 Lormont. Tél. : 56.32.31.42.**

Vends Atari 800 XL + lect. K7 1010 + 20 logiciels sur K7 + cartouches. Etat impeccable. Le tout : 1 200 F (à débattre). **Emmanuel DEKOKER, 6, impasse Maurice-Utrillo, 38080 L'Isle-d'Abeau. Tél. : 74.27.06.16.**

Stop ! Vends Atari 800 XL + transfo : 450 F + Intellivision + 8 K7 : 450 F (Qbert, Burgertime, Football, etc.) Echange jeux sur 520 ST contre jeux ou disks. **Luc CORBIERE, 1, rue Emmanuel-de-Martonne-Canteloube, 81100 Castres. Tél. : 63.35.81.36.**

Vends ordinateur Atari 800 XL, 64 K + lecteur cassettes Atari 1010 + nombreux logiciels + livre Basic. Valeur : 1 500 , vendu : 1 000 F. **Stéphane RICHEZ, 17, place Bailly, 59188 Villers-en-Cauchies. Tél. : 27.37.17.97.**

Vends 800 XL + magnéto XC12 + jeux + cartouche + livres + cordon + 2 cassettes vierges : 1 500 F. 1 joystick en cadeau ! **David FAYOLLE, Le treve-Chagnon, 42800 Rive-de-Gier.**

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + imprimante 1029 + nombreux logiciels + 2 joysticks + docs. Prix : 3 500 F. **Serge EZERZERE, 1, résidence du Cardinal, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : 69.34.58.00.**

Vends Atari 800 XL avec plus de 50 jeux en K7 et 1 drive avec 10 jeux en disq. + 4 livres pour la programmation. Le tout pour 2 500 F. **Emile DUCARINI, 36, rue Pierre-Jacoby, 60000 Beauvais. Tél. : 44.07.74.85 (après 18 h30).**

Vends 800 XL + adapt. Pal Péritel + livres + magazines + lect. K7 + jeux K7 et cartouche + 10 K7 vierges + manettes : 800 F (vente séparée possible). **Pascal OLIVE, quartier Saint-Marcel, route d'Ansouis, 84530 Villelaure. Tél. : 90.79.29.82.**

Vends jeux et utilitaires 800 XL sur disquette : 90 F chacun. Echange 2 disquettes XL contre 1 disquette ST. **Pascal OLIVE, quartier Saint-Marcel, route d'Ansouis, 84530 Villelaure. Tél. : 90.79.29.82.**

Vends moniteur monochrome pour Atari 800 XL : 650 F. **Pascal LOUCHEUR, 5, Lot. La Fontaine, 40390 St-Martin-de-Seignaux.**

Stop ! Vends Atari 800 XL + lecteur de disquettes (excellent état) + jeux (The Pawn, Solo Flight 2...) Le tout : 1 000 F. **Vincent MARY, 21, avenue du Général-Leclerc, 75014 Paris. Tél. : 43.20.72.16.**

Urgent, vends cause ST, 800 XL + 1050 + 1029 + livres + joystick + ruban neuf + nombreux logiciels. Le tout sacrifié à 3 500 F. **Jean-François SERRURE, 76, rue de la Chapelle, 59190 Hazebrouck. Tél. : 28.41.47.61.**

Vends 800 XL + 1050 + jeux sur disks + 8 disks vierges + 2 joysticks + 13 Tilt (entre 17 et 33), pour 2 500 F. **Nicolas RODIQUE, 47, rue Nicolas-Rémond, 10800 St-Julien-les-Villas. Tél. : 25.82.50.91.**

Affaire ! Je donne un 800 XL à toute personne m'achetant un drive 1050 ainsi que les nombreux logiciels allant avec. **Cedric. Tél. : 46.42.50.02.**

Vends pour Atari XL, XE lecteur 1050 avec nombreux jeux sur disk (sous garantie). **Eric COURAGEOT, 2, rue du Docteur-Guérin, 10200 Bar-sur-Aube. Tél. : 25.27.35.56 (après 18 heures).**

XL-XE : originaux (Racing D.S.. Solo Flight 2, Raid Over, Goonies, Blue Max 2001, Ball Blazer, Spy V Spyl et 2, Silent Service, Beach Head 1 et 2, 2C64. **Daniel ROCHA, 5, rue Auguste-Franchot, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.52.76.59.**

Pour XL-XE Atari : 5 log. en cassettes : 200 F, à débattre, 11 log. en disquettes : 600 F, 16 cassettes vierges 15 min. : 90 F. **Rémi GERARD, 12, rue Arthur-Rimbaud, 80090 Amiens. Tél. : 22.47.29.30.**

Vends cart. Atari 2600 (6). Le tout : 200 F ou 50 pièce. Urgent. **Gilbert GUERRAND, 13, bâtiment Les Bouvreuils, 50470 La Glacière. Tél. : 33.44.04.74.**

Vends Atari VLS 2600 + 9 cart. (Pole Position, Moon Patrol, Defender, Gorf...) : 1 000 F. Vends originaux K7 CBM 64. **Jacques POMMIES, 32, rue Vital-Carles, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.52.35.15.**

Vends console Atari 2600 + cart. Vends aussi Atari 800 XL (prix à débattre). **Laurent CORLETTI, 7, avenue des Papalins, 98000 Monaco. Tél. : 93.50.56.77.**

Vends console Atari 2600, très bon état + 6 cartouches. Prix : 600 F. **Thierry MACAIGNE, 3, allée Jules-Vedrines, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.30.65.93.**

Pour Atari ST, vends Barbarians, le Manoir, Publ. Partner, PR 024, Tonic Tile, Gauntlet, Jup. Probe, Pawn 2, TNT, CAD 2D, + nomb. autres. **Philippe BAROIN, 1, rue Louis Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : 46.55.78.14.**

Vends DRIVE Atari 1050 + unité centrale : 800 XL + nombr. log. + joys. **Christophe DESSAGNES. Chemin de Clavières, 74330 Poisy.**

Vends logiciels pour Atari 520 ST : Barbarian + Arkanoïd + Macadam Bumper + Wanderer + Neochrome + Animatic. Les 6 originaux : 250 F ou vds séparement. **Damien MARX, 2, rue d'Oudeuil, 60860 Blilourt. Tél. : 44.84.51.79.**

Vends Atari 800 XL + lect. K7 et disq + nombreux livres + tab. tach + joys. nbx jeux sur disq. le tout 2 500 F. **Stéphane FEUILLANT. 12, rue de Provence, 80100 Abbeville. Tél. : 22.24.59.28.**

Vends Atari 520 ST + mon. coul. état neuf + Flight Sim 2, Hacker 2, St Karaté, Winter Games, Karaté Kid + boîte disq. + livres + joys. Prix 5 000 F. **Emmanuel MILARD, 32, rue de Rossays, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69.05.45.74.**

Vends Atari 800 XL + moniteur monochrome + adaptateur péritel + lecteur de cassettes + jeux. Prix : 1 500 F. **Jerôme SUCHET, 6, rue du Val André, 78560 Port-Marly. Tél. : 39.16.07.43.**

Vends Atari 2600 + 25 jeux + joys. neuf + clavier vidéo + Paddle + doubleur jostick + transfor. courant. Le tout 1 500 F. **Jean Rock BIRAS, 37, rue Raymond de Mareuil, 91540 Mennecy. Tél. : 64.99.75.42.**

Vends Atari 520 ST, sous garantie comprenant une souris + deux disq. de jeux. Prix 2 800 F. **Alain SCORDEL, 32, avenue Alexandre-Dumas, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.85.05.**

Vends 800 XL + 1050 + tablette tactile + nomb. jeux + nomb. livres (pour le 800 XL, Atari, etc.) + 2 joys. pour 2 500 F. **Alain LOZANO, Rsd des 4 Tours E 12, place du Berry, 95150 Le Blanc Mesnil. Tél. : 48.68.20.61.**

Vends Atari 520 STF (8 mois) + moniteur Thomson (4 mois) (pouvant recevoir tout ordinateur) + nomb. jeux et utilitaires. 4 900 F. **MAUDERLY. Tél. : 47.90.45.27.**

Vends 22 jeux pour Atari 520 ST à moitié prix : Meurtres en série, Bob Winner, SDI, Terrorpods, Trailblazer, Arkanoïd, Metrocross, World Games, etc. **Arthur DE CATHEU, 10, rue Saint-Pierre, 92200 Neuilly/Seine. Tél. : 46.24.08.04.**

Vends Atari 520 STF + 60 disq. + housse mat media box housse docs. 3 600 F. Région nord uniquement. (Port à domicile). **Bertrand LESOT, 18, rue Henri Barbusse, Fonquières les Bethume, 62400 Bethume.**

Vends Atari 520 STF, sous garantie + log. + joys. Bon état. prix : 2 900 F. Cadeau livre et revue informatique. **FIFI. Tél. : 43.46.91.12.**

Vends Atari 520 ST, échange nouveautés ou achète bons jeux (très bas prix). Possibilité de vente à bas prix. **Laurent PIECHOCKI, 8, impasse Bellevue, 57980 Tenteling. Tél. : 87.81.36.02.**

Vends Atari VLS 2500 + 9 K7 : 1 00 F. Vends 15 originaux K7 CBM contre MSX ou Amstrad + L, K7. Echange jeux K7 CBM. **Jacques POMMIES, 32, rue Vital-Carles, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.52.35.15.**

Vends Atari 800 XL prixe peritel Atari 600 XL + ext. mem. + lect. K7 : 1010 + Moniteur + joys., K7. Livre + doc. Prix à déb. **André LESOURN, 9, rue de Gaulle, 45230 Chatillon-Coligny. Tél. : 38.92.54.78 (de 9 h à 12 h).**

Vends Atari 130 XE, magneto K7 1010, jeux logiciels Basic II, graphisme, joys. Manuels d'utilisation. Peritel état neuf. 1 500 F. **Jerôme THUREAU, 3, allée des Roses, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : 39.19.91.97.**

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur Thomson + 2 joys (The Boss) + nomb. logiciels + boîte de rangement. Prix : 5 500 F (sous garantie). **Anne-Marie STOCKER, 113, av. Roger Salengro, 92370 Chaville. Tél. : 47.50.18.88 (après 18 h).**

Vends Atari 520 ST + souris + drive + nomb. jeux : The Pawn, Gauntlet, Barbarian + log. de musique et dessins. Téléphoner après 18. **Cyril POUILLEN, 140, rue Anatole France, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.92.33.90.**

Vends Atari 2600 avec 20 K7 (Joust, Pitfall II, super-Ferrari, etc) + superbe manette pour 1 300 F. C'est une affaire ! Tél. après 18 H. **Gernot BRUNNER, 11, rue Albert Schweitzer, 59430 Fort-Mardyck. Tél. : 28.27.48.13.**

Vends Atari 600 XL + 64 K, lecteur de K7, lect. de disq., tablette graphique, 1 joystick, notices : 2 500 F le tout ou vent séparément. **Jerôme SERAIS, 6, rue des Nobertines, 14310 Villers Bocage.**


LES 25 ET 26 NOVEMBRE 87
TILT VOUS DONNE RENDEZ-VOUS A L'AUDITORIUM DE LA FNAC FORUM
DEUX JOURNÉES CONSACRÉES AUX
SIMULATEURS DE VOL
L'auditorium de FNAC FORUM sera transformé en aéroport international. Vous décollerez par simulation pour Anchorage, Honolulu, les Caraïbes ou San Fransisco.
TILT
8 SIMULATEURS DE VOL SÉLECTIONNÉS PAR TILT SERONT A VOTRE DISPOSITION SUR MICROS :
ACRO JET, F. 15 STRIKE EAGLE, FLIGHT SIMULATOR II, JET, SOLO FLIGHT II, HARRIER STRIKE FORCE, ADVANCED FLIGHT SIMULATOR et MISSIONS EN RAFALE.
A cette occasion, la Fnac réunit un jury de spécialistes éminents sous la présidence d'honneur du Général Brossier, Directeur du Musée de l'Air et de l'Espace du Bourget. Il sera entouré de pilotes de ligne, de pilotes d'essai, de pilotes d'aeroclub et même d'un avionneur qui testeront suivant une grille serrée ces 8 simulateurs. L'Oscar du meilleur logiciel de simulation de vol sera alors décerné.
UN CONCOURS SERA OUVERT CHAQUE APRÈS MIDI SUR MISSIONS EN RAFALE... A VOUS DE JOUER... ET DE GAGNER !

P.A

Nicolas VERNAY, St Symphorien des Bois, 71800 La Clayette. Tél : 85.28.06.42.

Vends Atari 520 STF et 20 softs (Road Runner, Gauntlet, Digidrum, GFA Basic, etc.) prix : 4 000 F + log. 30 F. Ch. contacts sur Nantes. **Frédéric GUIGAND, 53, avenue des Grands Bois, 44800 Saint-Herblain.**

Vends jeux et utilitaires sur Atari 520 ST, 1040 ST à prix bas. Téléphoner après-midi et soir. **Stéphane BIDOZE, 417, rue du Médoc, 33250 Bruges. Tél : 56.28.54.24.**

Vends 800 XL + 1050 + boîte rangement 50 disq. Jeux au choix : 2 500 F. Cons. Vectrex + cart. + stylo opt. + 2 man. + sac + boîtes orig. : 2 500 F. **Jean-François RUIU, 37, rue du 28 novembre, 67150 Erstein. Tél : 88.98.88.11.**

Vends Atari 520 ST + joys. speedking + 70 log. (Barbarian, Mortville, Gauntlet). 3 000 F à débattre. **Francis FOUSSARD, 71, rue du Val Martin, 78860 Saint Nom la Bretêche. Tél : 34.62.86.05.**

Vends Atari 520 ST + 2e lecteur Cumana + nbx log. + joys. XL : tablette graphique + lecteur 1010 + logiciels. **Raphaël D'ASSIGNIES, 45, rue de Bellechasse, 75007 Paris. Tél : 47.05.12.00.**

Vends VIC 20 + lec. K7, C 64 + 1541 + lec. K7, speedos, nomb. programmes sur disq. et K7. A débattre. **Thierry MACAIGNE, 3, allée Jules Vedrines, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél : 43.30.65.93.**

Vends Atari 520 STF (sous garantie, 1 an) + 30 programmes + joysticks. Le tout 3 500 F. **Arnaud BRUN, Ste Colombe en Bruilhois « La Musardière », 47310 Laplume. Tél : 53.68.66.63.**

Vends 520 STF + 50 prgs dont nouveautés + 1 joys. Le tout TBE. Valeur réelle 17 000 F. Vendu 10 000 F. **Laurent VATERKOWSKI, Mas Aude, Z.A. Estagnol, 66110 Amélie-les-Bains, Pyrenées Orientales. Tél : 68.39.27.60.**

Vends Atari 520. Log. orig. + doc. : Calcomat 80 F, Starglider 60 F, Balance of Power 60 F, Karaté II 60 F, Silent Service 60 F. Moniteur NB BM 7552 + câble 400 F. **Michel BERTHON, 13, rue de Coulanges, 78310 Elancourt. Tél : 30.50.08.06.**

Vends Atari ST + drive + souris + prgs (dernières news). Vds pour Atari XL XE Hard et prgs (news, Tarzan, Deeper, etc.). **Franck DEMRI, 50, quai du petit Parc, 94100 Saint-Maur. Tél : 42.83.42.18.**

Vends 800 XL Pal-Peritel-UHF + 1050 + 1010 + Kit programmation + très nbx jeux disq. et K7 + boîte à disq. + quickshot 2 + doc. Total : 2 000 F. **Régis RAIBAUT, 5/7, rue Curnonsky, 75017 Paris. Tél : 47.31.38.22.**

Vends log. sur Atari ST. Bas prix (Phantasie 3, Terrorpods, Mortville). Recherche softs sur XL-XE en K7). **Christophe GUILLET, 4, rue A. Rimbaud, 60000 Beauvais. Tél. : 44.02.22.01.**

Vends 800 XL : 400 F, + 1050 : 700 F, + 1010 : 100 F + log. (K7 + disq. cart.) + monit. : 500 F + joys. : 110 F. Le tout 2 000 F. **Rémy SAÏAS, 58, av. du Général Gründler, 93160 Noisy le Grand. Tél : 45.92.85.41.**

Pour Atari 520 STF : vends jeux, utilitaires. Possède nouveautés 87. **Jean-Christophe CARRE, 60, rue Maurice Garet, 80080 Amiens. Tél : 22.43.46.77.**

Vends jeux Atari 520 ST Wanderer et Animatic, neufs. Achetés : 400 F. Vendus : 250 F. **Jerôme HARDOVIN, 5, chemin du Paradis, 49150 Bauge. Tél : 41.89.71.48.**

Echange softs pour Atari ST. Vends Fanzine « l'ami du STiste ». N° 1 disponible. **Philippe GRUSSENMEYER, 25, rue des Cigognes, 67110 Reichshoffen. Tél. : 88.09.94.95.**

Vends Atari 130 XE + lecteurs K7 et disq. Tablette tactile. Imprimante + nomb. log. : 3 500 F. **Roland CRITON, 11, route de la Falaise, 78680 Epone. Tél. : 30.95.90.01.**

Vends matériel Atari (ordinateurs 800 XL + lecteurs 1010 + imp. 1020 + 1027 + tablette + nomb. log. disq. ou K7 ou cartouche). Prix int. **Bruno PISTRE, 48, avenue de Calcomier, 12000 Rodez. Tél : 65.42.59.44.**

Vends jeux sur C 64 Atari ST. Cherche contacts pour échanges. Tél. après 18 h. **Philippe MA, 9, villa d'Este, Tour Mantoue, appt. 2231, 75013 Paris. Tél : 45.82.41.05.**

Vends log. sur Atari ST. Bas prix, échanges sérieux et durables. News uniquement. **Christophe GUILLET, 4, rue A. Rimbaud, 60000 Beauvais. Tél : 44.02.22.01.**

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur SC 1224 + joys. + prog. (sous garantie) : 5 500 F. **Arnaud BRUN. Ste Colombe en Bruilhois « La Musardière », 47310 Laplume. Tél : 53.68.66.63.**

Vends tous softs sur Atari XL/XE. A partr de 10 F dont Arkanoïd, Ogre Gauntlet, Winter Games, Pawn, TRB tactile (50 F), Beret... En d/K7. Nomb. choix. **Patrice ROBERT, 7, boulevard Marcel Pourtout, 92500 Rueil Malmaison. Tél : 47.51.25.86.**

Vends Atari 130 XE + lecteur de disq. 1050 + 2 manettes + nomb. jeux (Hard Ball, Gremlins, Karatéka, City of Gold...) + utilitaires : T.B.E. 2 800 F. **Bruno MATHIEU. Tél : 39.95.43.13.**

Vends Atari 800 XL peritel + lecteur disq. et K7 1010 + jeux (Bruce Lee, Raid over Moscow...) + 1 cartouche + livres : 1 100 F. **Gérard NICLAUSSE, 49, rue Georges Sorel, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél : 46.03.15.35.**

APPLE

Vends jeux de rôle (Appel de Cthulhu + scénarios + écran de jeu + nbs docs. Etat neuf (servis 2 fois). Valeur neuve 400 F vendus 200 F. **Thierry BOISSENIN, 12, rue de la Forêt, 25130 Villers-le-Lac. Tél : 81.68.08.19.**

Vends Apple II C + joystick + souris. 6 000 F. Vends nombreuses disquettes de jeux Apple II, IIc. **Jacques CHANAT, 18, rue Taine, 75012 Paris. Tél : 43.40.22.78.**

Vends Apple 2e + carte féline + mon. couleur + 2 drives + interface + sour. + joys. + nbx livres + disquettes. Prix 7 000 F. **Tony BAUDRAIS, 4, rue de Belgique, 77300 Fontainebleau. Tél : 64.22.03.87.**

Très bonne affaire ! Vends Apple 2e (ordinateur) état quasiment neuf + moniteur + drive + nbx logitiels de jeux + divers livres : 6 000 F à débattre. **Micheline HUTH, 8, rue Pierre-Dupont, 93100 Montreuil. Tél : 42.96.10.69. (Heures bureau, poste 484.)**

Vends Apple IIe peu servi clavier + moniteur monochrome + disquettes + lecteur de disquettes 5 pouces et demi + joystick. 7 000 F. **Michèle CANTUELE, 68, rue des Graviers, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél : 18.54.36.04.**

Vends Apple IIc + écran mono zénith + souris + joystick + 50 disquettes (jeux, programmes divers) + livres : 4 800 F remis à neuf le 23/09/87. **Rémi LEGEROT, 3, rue des Cèdres, Villabé, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : 64.97.57.09.**

Vends Apple IIe + lecteur de disquettes + moniteur monochrome + joystick + jeux + log. éducatif d'anglais. Prix : 2 500 F. **Emmanuel NOGUER, 26, rue Guynemer, 78300 Poissy. Tél. : 39.11.58.05.**

Vends Apple IIe, 128K, moniteur + 80 col. + drive + super série + imprimante Brother M1109 + 400 disquettes + joy. + docs. Prix : 6 000 F. **Bernard ROBERT, caserne Gazan, 06604 Antibes. Tél. : 93.34.00.06.**

Vends pour Apple IIe 1 carte super série carte chat mauve 2 drives + carte contrôleur interface + souris + oscilloscope Hameg. Vente séparée. **Adam CHEKIR, 13, rue Joseph-Bertrand, 78220 Viroflay. Tél : 30.24.31.98 (après 18 h 30).**

Vends Apple IIe + 128K + 80 col. + moniteur + 2 drives + joystick + carte CP/M + docs + nbx ligiciels + livres : 7 000 F. **Hervé LE BRIS, Croas-Nevez Louannec, 22700 Perros-Guirec. Tél. : 96.91.13.78.**

Vends Apple IIc + moniteur IIc + souris + joystick + 30 logiciels (Multiplan, Apple Work) et autres. Le tout : 3 500 F. **Christophe LAGUET, 54, rue de la Madeleine, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : 34.69.43.85.**

Vends Apple IIe mono + carte 80 col. + 128K + 2 drives + joystick + imprimante Imagewriter 1 + nbx logs + nbx livres, le tout en excel. état : 7 000 F. **Bernard POINTEL, 26, avenue Rude, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.18.26.**

Vends Apple IIe 65CO2 128K double drive + mon. vert + impr. Riteman 80 col. + mat. divers. Etat neuf : 10 000 F. **Christian BONNET, 92, rue du Faubourg-Saint-Denis, 75010 Paris. Tél : 46.87.50.90.**

Vends Apple IIe + moniteur vert IIc + drive + souris + logs + livre. Très peu servi (version 65CO2). 7 500 F à débattre. **Fabrice RENARD, 64, rue Velpeau, 92160 Antony. Tél : 42.37.31.43.**

Vends Apple IIc + moniteur IIc + drive IIc + souris + joystick + = Imagewriter 2 + 400 programmes, livres, sac transport. 9 000 F (possible vente séparée). **Stéphane RACLOZ, 10 bis rue du Centenaire, 74300 Scionzier. Tél : 50.98.23.36.**

Vends Apple IIe + drive + carte couleur + écran couleur + joystick + nombreux programmes et docs. URGENT. Très bon état. Prix : 4 500 F. **Simon MOURIER, 102, rue du Faubourg-Poissonnière, 75010 Paris. Tél : 42.82.01.45.**

Vends Apple IIe, 128K + moniteur + carte 80 col. + souris + 2 drives + imprimante Mannesmann Tally + nbx logiciels + docs. 6 000 F. **Marie-Jeanne DESBEAUX, 50, rue Félix-Merlin, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél : 46.22.82.19.**

Vends pour Apple IIe féline 1 500 F + Z80 150 F + SSC 400 F + parallèle 150 F + contrôleur 150 F, 80 col. 64K 200 F + drives 1 000 F + impr. Oki 82A 1 000 F. **Eric HOZE, 17, rue du Javelot, 75645 Paris Cedex 13. Tél : 45.83.42.45.**

Vends Apple IIe + 64K + 2 drives, 80 colonnes + carte imp., carte chat mauve, ROM minus. Ecran vert, joyst., paddle, logiciels, docs, manuel. Vendu 4 000 F. **Dominique TALLON, Montreuil-sous-Bois. Tél : 48.57.05.54.**

Vends logiciels pour Apple IIe : Le fétiche 140 F, La java du privé 70 F (+ frais de port). **Jean-Yves MAES, 83, rue de Buzenval, 75020 Paris. Tél : 43.72.08.74.**

Vends Apple IIc + moniteur couleur + joystick + souris + nbx progs (+ imprimante Scribe). Le tout 7 500 F. Lot dissociable (moniteur, souris). **Philippe VANHECKE, 50, boulevard de l'Oussère, 64000 Pau. Tél : 59.32.91.78.**

Vends Apple IIe + moniteur vert + 80 colonnes + 2 lecteurs + joystick + souris + 44 disquettes vierges + 3 bons jeux originaux + 12 livres. Prix : 13 000 F. **Anthony BIONDA, Chemin de Haute-Perche, Saint-Melaine-sur-Aubance, 49320 Angers. Tél : 41.57.74.96 (le soir).**

COMMODORE

Vends C 128 + mon. coul. 80 col. + lect. K7 + nbrs K7 + joystick pro + docs, revues et livres. Prix, le tout : 4 000 F à débattre. **Boris PROUD, 3, rue Victor-Hugo, 94220 Charenton-le-Pont. Tél : 43.53.39.94.**

C 128 + 26 K7 + Voice Master + livres. Prix : 3 800 F. **Michel GALBIN, 7 bis, rue du Général-Leclerc, Le Mesnil (Saint-Denis). Tél. : 34.61.05.05 (à partir de 18 h).**

Vends Amiga 1000 + nbrx prgs dont tous récents (jeux et utilitaires) : 6 000 F. **Jacques VIEL, 54, rue Sébastien-Mercier, 75015 Paris. Tél. : 45.79.88.12.**

Vends pour Amiga digitaliseur Digivien Images coffret complet neuf : 1 500 F + cherche pour TI 99 4A Tex interface télévision antenne Coax. **Abraham GARABEDIAN, 13, rue Roger-Vailland, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.15.47.80.**

Vends drive Commodore 1541 état neuf. Prix : 1 800 F. **Bruno MALHERBE, 39, rue Gabriel-Lacassagne, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.75.38.83.**

Vends C 64 + 1541 + joystick + jeux + doc. Le tout : 2 500 F. **Laurent MAYET, 119, cours Gambetta, 69003 Lyon. Tél : 78.60.84.06.**

Urgent ! Vends C 64 PAL + adapt. SECAM + lecteur K7 + Power Cartridge + jeux dont nbrx hits (Word Games, Gauntlet...). Le tout sacrifié : 1 500 F !!! **Jean-Marc SORIA, 10, boulevard Carnot, 93200 Saint-Denis. Tél : 48.22.24.74.**

Vends C 64 (SECAM Péritel + U.H.F.) + 1530 + ASS + Tool 64 + 3 cart. + jeux K7 + 8 livres + rev. + joyst. : 1 600 F. Vends aussi 4 livres ST + doc. : 400 F. **Jorge GONCALVES, 38, avenue Henri-Barbusse, 93140 Bondy. Tél : 48.49.64.39.**

Vends C 64 + lecteur de disquettes 1541 + lecteur K7 1530 + nbx disq. de jeux + 2 joysticks + originaux en K7 + livres. Prix : à débattre. **Philippe HUGON, 17, rue Dr Louis-Brocq, 47000 Agen. Tél. : 53.98.33.80.**

Vends C 64 + moniteur monochrome + lecteur K7 (1531) + joystick + nbrx jeux très bon état ! A prix super cool ! 2 290 F. **Christian CHABERT, 75003 Paris. Tél : 48.87.93.66 (après 17 h).**

Vends C 64 + moniteur couleur + drive 1541 + lect. K7 + jeux sur disq. et K7 + Fast load + doc. : 3 800 F le tout ou possibilité séparés. **Yves FAYARD, 38, Grande-Rue, 38160 Saint-Marcelin. Tél. : 76.36.43.02 (après 20 h).**

Vends C 64 SECAM + drive 1541 + lect. K7 + nbrx disq. + docs + Fast load, le tout t.b.é. : 3 000 F. **Philippe DEPRUGNEY, 20, rue du Domaine du Château, 64230 Lescar. Tél. : 59.81.20.69.**

Vends Commodore 64 + lect. K7 + lect. disq. 1541 + moniteur vert + imprimante 802 + cart. Turbo 50 + 1 joystick + init. Basic + livres + nbrx progs. Prix : 5 000 F. **Michel CHAUVEZ. Red. Athena 1, appt Tenos 0.59, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.65.55.72.**

Vends C 64, lect. K7, lect. disq., 1541, adapt. Péritel, nbrx logiciels, 1 joystick. Le tout : 3 200 F. **Thibaud MALONDRA, 221, avenue Gabriel-Reynaud, 13330 Pelissanne. Tél. : 90.55.20.29.**

Pour C 64 : 61 disq. de jeux + 6 K7 + magazines + cart. Fast load + Simons Basic + livres, référence guide + livre du 1541 + assembleur 64. Le tout : 500 F. **Nicolas MULLER, 106, rue Sainte-Cécile, 13005 Marseille. Tél. : 91.78.11.12.**

Vends C 64 + lecteur K7 + livres + Eureka + nbrx logiciels. Prix : 1 300 F le tout en excellent état. **Olivier FLORIMOND, 8, rue Béranger, 54200 Toul. Tél. : 83.43.44.07.**

Vends base de connaissances pour logiciel XPER sur C 64 sur les minéraux : 160 F (listing imprimante + 15 F). **Benjamin ISNARD, 38, rue Bonnenfant, 78100 Saint-Germain-en-Laye.**

Vends pour Commodore un moniteur monochrome (je fournis le cordon si nécessaire). **Christophe, 75013 Paris. Tél. : 45.85.34.16 (après 20 h).**

Vends moniteur couleur HR Commodore 1901 40/80 colonnes acheté en mai 1987 livré dans l'emballage d'origine. Prix : 2 200 F. **Stéphane TADYSZAK, 3, rue du Docteur-Deubel, 70200 Lure. Tél. : 84.30.05.27.**

Vends Commodore VIC 20 + lect. K7 + 28 Ko. Nbrs K7, cartouches. Coffret d'extension, docs, livres etc. Prix : 1 500 F. **Thierry MACAIGNE, 3, allée Jules-Vedrines, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.30.65.93.**

Vends C 128 + lecteur disq. + lect. K7 + jeux : 2 200 F ou séparément. **Yves MORVON, 28, place Charles-de-Gaulle, 50150 Sourdeval. Tél. : 33.59.63.92.**

Veods C 128 + drive 1571 + moniteur (40/80 col. couleur) + imprimante MPS 803 + originaux, revues, livres + nbrx disq. : 7 000 F. **Emmanuel SIMONETTO, 41, avenue Foch, 95460 Ezanville. Tél. : 39.91.33.40.**

Vends Commodore 128 compatible 64, nbrx jeux, leteur K7, manettes, doc., sous garantie, t.b.é. Prix : 2 500 F. **Christophe COMMENGE, 11, impasse Beaudelaire, 31700 Blagnac. Tél. : 61.71.17.51.**

Vends C 128 + drive + imprimante + interface Péritel + joystick + nbrx progs en tout genre + livres + disq. vierge, le tout en t.b.é. : 6 700 F à débattre. **Pascal PERRIN, 50, rue des Frères Lumière, 69400 Villefranche. Tél : 74.65.59.50.**

Vends C 128 + 1541 + mon. couleur + interf. + 80 col. + lect. K7 + joyst. + livres + revues + nbrx news ! Le tout : 7 900 F !!! **Didier VERON, 57, avenue de Chennevières, 94420 Le Plessis-Trévise. Tél. : 45.94.19.97.**

Vends C 128 + moniteur couleur 1702 + lect. de disq. 1571 + nbrx jeux + imprimante MPS 803 + Newsroom + Jane : 7 000 F à débattre. **Carole CHIRON, Savigny-en-Septaine, 18390 Saint-Germain-du-Puy. Tél. : 48.25.92.39.**

Vends C 128 + 1541 + imprimante MPS 802 + 1530 + Quickdisq + joystick + nbrx logiciels avec doc. + livres. Le tout : 6 000 F. **Philippe CANTON, 44, rue W.-Rousseau, 59210 Coudekerque-Branche. Tél. : 28.26.67.14.**

Vends CBM 128 + 1570 + Péritel + logithèque intéressante + joystick + livres. Le tout : 3 000 F. **Thierry JUHED, 16, rue de la Ferme, 95460 Ezanville. Tél. : 39.91.92.08.**

Vends Commodore 128 D + 2 joysticks + Power Cartridge + nbrs disq. + convertisseur analogique (PAL/SECAM) + lecteur de K7 1530 + imprimante Seikosha GP-500 VC + programmeur d'Epnon + docs, schémas, livres. Le tout : 5 000 F. **Tél. : 30.64.48.28 (région parisienne).**

Vends C 128 + 1571 + disq. Le tout : 3 700 F sans oublier quelques livres. **Nicolas SCIARA, 2, rue Eugène-Delacroix, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.22.77.74.**

Vends C 128 + lect. K7 + nbrx jeux + livres + adaptateur PAL/SECAM. Le tout : 2 200 F. Cherche jeux sur 520 ST et contact pour échanges. **Gilles COTTRET, 34, allée des Peupliers, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.65.39.11.**

Vends 6128 couleur, jeux, livres, AMS magazines, joystick, encore sous garantie t.b.é. : 4 000 F à débattre. **Romain BRETON, 116, rue des Courronnes, 75020 Paris. Tél. : 46.36.25.64.**

Vends Barbarian pour Amiga (original) avec boîte. Le tout en excellent état : 200 F. **David-Olivier AZULAY, 29, boulevard des Cerisiers, 13012 Marseille. Tél. : 91.88.08.95.**

Vends Commodore 128 + lecteur disq. 1541 + moniteur couleur 1901 + joystick + disq. + 12 livres + doc. : 6 000 F. **Yves RIMBERT, 14, rue de la Fensch, 57290 Fameck. Tél. : 82.58.65.25.**

Urgent ! Vends C 128 + 1541 + lect. K7 + Power Cartridge + interface Péritel + de nbrx prgs (Virgule, Chess Master) + revues + cordons. Prix : 2 400 F. **Laurent TRAN VAN BA, 36, rue Descartes, 91080 Courcouronnes. Tél. : 60.77.13.50.**

Vends CBM 128 D + adaptateur Péritel + nbrx logiciels (disq.) : 4 500 F. **Stéphane DEHUYSSER, 40, rue de la Faisanderie, Attiches. Tél. : 20.32.29.45.**

Vends C 128 + écran + lecteur disq. + lect. K7 + nbrx prgs + tous les livres micro application. Le tout : 6 500 F. **Thierry DUTHU, Poney Club Labastide, 65130 par Capvern-les-Bains. Tél. : 62.98.82.45.**

Vends C 128 + 1570 + moniteur couleur 40/80 col. + Péritel + nbrx jeux (64 et 128) + joystick + boîtes de rangements, t.b.é. : 4 890 F. **Gilles REGAUD, 15, rue Kepler, 31500 Toulouse. Tél. : 61.48.73.09.**

Vends C 128 D (drive 1571 interf.) + moniteur couleur 1901 + nbrx prgs + livres + revues. Prix : 6 000 F. **Jérôme LIGERE, 17, rue de la Félicitée, 75017 Paris. Tél. : 43.80.21.04.**

Vends C 128 + écran couleur + MPS 801 + Power Cartridge + 2 livres + 1 manette + jeux (Deeper Dungeons, Army Moves...). Le tout : 6 000 F ou bien sans moniteur couleur : 5 000 F. **Abrial DA COSTA, 25, rue de la Crimée, 75019 Paris. Tél. : 42.38.03.55 (heures de repas).**

Vends C64 + 1541 récent, + lect. cass. + grand nbr de jeux + revues + power cartridge + boîtes + prise péritel, le tout 4 500 F net. **Franck LAURE, 171, rue du Temple, 75003 Paris. . Tél. : 48.87.54.23.**

Vends C64 PAL péritel + lect. K7 (de 85) peu servi + nbrx logiciels originaux + documents et livre. Lez tout 1 900 F. **Lionel BLANC, Le Sastre Allan, 26780 Malataverne. . Tél. : 75.46.61.89.**

Vends News pour C64 (Arkanoid/Mag Max/Defender of the Crown/Samurai, Trilogy). **Olivier PROUILLAC, rue Hélène-Boucher, 47520 Le Passage. . Tél. : 53.96.59.50.**

Vends CBM64 + 1541 + moniteur monochrome + nbs disquettes + joystick, le tout 3 200 F. **93400 Saint-Ouen. Tél. : 42.64.82.37. Après 18 h.**

Vends pour C64 le lecteur K7 tbe + Quickshot 2 + nbrx jeux (de Popeye à Airwol 2) originaux pour 1 000 F seulement. Et j'échange jx disks. **Benoît ROUX, 2, chemin du Calvaire, 61100 Flers.**

Vends CBM 64 + lecteur de disquette + imprimante + lecteur K7 + nbrx logiciels avec documentations et joystick. Prix : 4 000 F. **Jean-Luc MARTIN, 16, rue Paul-Bert, 92100 Boulogne. Tél. : 46.05.83.02.**

Vends C64 + power Cartridge + 1541 + MPS 801 + joystick + péritel + nbrx logiciels + livres + boîte de rangement DSK. Prix : 4 500 F. **Jean-Noël VIDALLENT, 15, au Belvédère, 93310 Le Pré-St-Gervais. Tél. : 43.63.93.72.**

Vends C64 + 1541 + lect. K7 + nbx jeux + doc. état neuf. Prix : 5 500 F, ou échange contre CPC 6128 en bon état. **Grégory LEROY, 327, rue du 11-Novembre, 62400 Béthune. Tél. : 21.68.19.44.**

Vends CBM64 + 1541 + boîte rangement + livres + revues + power + nbrx logiciels sur disk et cassettes +

poignées + stylo optique bon état. Prix : 3 500 F. **Patrick BUCHET, 13, villa de l'eau claire, 77200 Torcy. Tél. : (1) 60.17.10.09.**

Vends C64 nouveau modèle + péritel + lect. K7 + jeux + joysticks. Prix : 2 500 F. **Patrice BOUCOURT, 195, allée de la Justice, 77190, Dammarie-les-Lys. Tél. : 64.37.14.73.**

Vends Commodore 64 Secam + lect. K7 + drive 1541 + joystick + nbrx jeux disks + livres. (Le tout 3 800 F.) Urgent. Trés bon état. **Jean-Marc LHEZ, 14, square Jean-Jaurès, 93440 Dugny. Tél. : 48.35.34.16.**

Vends CBM64 + lecteur K7 + livres + nbrx jeux + utilitaires (+ doc.) + 2 joysticks. Le tout pour 450 F ! ! ! **Cedric DUMAS. Tél. : 39.78.38.02.**

Vends C128 + 1571 sous garantie + lect. K7 + nbrx jeux + K7 origin. + disq. Cart-Gamekiller-Freezeframe, etc. Prix super : 6 800 F. **Philippe ROUBY, Ste-Sévère, 16200 Jarnac. Tél. : 45.80.95.54. Après 18 h.**

Vends C128 + lecteur K7 adaptateur péritel + 1 joystick + nbrx jeux. Le tout 2 000 F. **David COUSO, 31, rue La Fontaine, 75016 Pari. Tél. : 45.20.41.26.**

Vends Commodore 128 + moniteur couleur + lecteur disk 1571 + lect. K7 + nbx jeux + 1 joystick + 5 livres + 17 revues. Offre exceptionnelle. Le tout : 6 500 F. **Olivier CAILLARD, 1, parc des Erables, avenue de Monsieur, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.32.38.**

Amiga 500 et besoin d'un graphiste pour faire des jeux, des démos ou autre. Ne cherchez plus. Vous en avez trouvé un. Poss. vente ou échange. **François RIMASSON, « la Fonderie », 35170 Bruz. Tél. : 99.52.93.96.**

Vends programmes pour CBM 64/128 sur K7. **Philippe LIETARD, 37, rue de Ladrerie, Cappelle-en-Pévèle, 59242 Templeuve. Tél. : 20.34.64.66.**

Vends tbe C64 avec lect. K7, drive 154, 1 power Cartridge, imprimante MPS 80, 1 avec disks de hits, nbrx utilitaires, doc., livres de prog., 4 500 F. **Stéphane BELIN, 55, avenue du maréchal Joffre, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.75.13.32.**

Vends C64 + lect. disk 1541 + moniteur couleur 2 700 F, nbrx disks 900 F, + docs livres PSI. MA. (– 60 %) KOALA PAD 360 F. Port cartouches 250 F. Interface... **Bruno LE LEURCH, école Pasteur, 77240 Vert-St-Denis. Tél. : 64.41.60.40.**

Vends C128 + adapt. péritel + 1571 + lect. K7 + nbrx logiciels + housse. Le tout en tbe : 3 800 F. **Guillaume PIERRON, 131, rue Nationale, 75013 Paris. Tél. : 45.86.20.91.**

Vends Commodore 64 + drive 1541 + MPS 801 + moniteur Philips + disks + freeze frame + joystick + livres et revues. Prix : 4 000 F. **Arnaud THOMASSIAN, 2, chemin de la Terrasse, 91120 Palaiseau. Tél. : 60.10.04.65.**

Vends ou échange jeux sur CBM 64. Possède quelques news dont Defender of the Crown. **Slobodan PETROVIC, 11, rue Georges-Saché, 75014 Paris. Tél. : 45.42.64.94.**

Vends logiciels sur disk pour Commodore 64 et 128. Très bas prix. **Jean-Marc LOUVET, 73, rue Faidherbe, 59450 Sin-le-Noble.**

Exceptionnel : C64 + lect. K7 + 2 joysticks + nbrx super jeux + moniteur couleur Taxan : 2 900 F ! ou 1 500 F sans le moniteur. **Thibault CHENAILLE, 48, rue du docteur-Blanche, 75016 Paris. Tél. : 45.27.12.12.**

Vends Commodore 64 + péritel + moniteur couleur + lect. K7 + nbrx jeux et livres + 2 joysticks. Achète le 12/10/85. Vendu 2 500 F. **Thierry MARTIN, 105, rue de Gravigny, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : 33.92.61.45 (poste 23784).**

Vends C64 + 2 lect. K7 + jeux K7 + livres. Le tout : 500 F. Vends boîtes à disks avec 60 disks (jeux, utilitaires) : 200 F. **Sébastien BOLLE, 1669, rue du Blanc-Vert, 59640 Dunkerque. Tél. : 28.24.11.54.**

Vends tablette graphique KOALA PAD avec logiciel pour C64 et doc. 400 F. Vends disquettes 51/4 cause vente Commodore 64. **Alain GAXATTE, Blandy, 39, Grande-Rue, 77115 Sivry-Courtry. Tél. : 60.66.97.96.**

Vends SX-64 Commodore neuf : TV couleur et drive intégré + nbrx jeux très récents. Imprimantes. **Romuald CATONVIELLE, 32200 Gimont.**

Vends C64 + 2 lecteurs 1530 + superbe mon. couleur 1702 + 3 joysticks + cartouche freeze frame + nbrx jeux et utilitaires : 4 000 F. **Jean-Marc BONAFOS, 5, rue Fragonard, 82000 Montauban. Tél. : 63.03.38.66.**

Vends C64 + 1541 + MPS 803 + nbs log. (Déceptor, Destroyer, W.Glass Leader...), 1 500 F. A débattre. **Franck GRATEAUD, 44, rue du Viaduc, 77250 Véneux-les-Sablons. Tél. : 60.70.17.39.**

Vends pour CBM 64 1 lecteur disk 1541, 6 mois d'utilisation. Prix : 1 000 F + cartouche Tool avec doc. Prix : 100 F. Cause vente du CBM 64. **Gérard LOISON, 29, avenue d'Orléans, 91580 Etrechy. Tél. : 60.80.27.07.**

Vends Commodore C64 + lecteur de cassette + moniteur monochrome + accessoire fusil électronique + livres. Ensemble peu servis. Prix à débattre. **Gérard BERMONT, 31, rue Riolan, appartement 185, 8e étage, 80000 Amiens. Tél. : 22.91.22.51.**

Vends C64 new look avril 87 garanti, 2 quickshot II dont 1 Turbot + 2 joysticks + Paddles + 38 jeux Arkanoïd Barbaram Metrocros, etc., 2 800. A débattre. **Thomas FELIX-FRANÇOIS, 9, bd St-Michel, 75005 Paris. Tél. : 46.33.81.57.**

C64 + drive 1541 + 30 disques + speed DOS Plus avec monitor Philips mono. Prix intéressant. **Raymond CASSER, 15, rue du Mal-Leclerc, 57990 Hundling. Tél. : 87.02.43.14. Entre 18 et 20 heures.**

Vends-échange tous jeux sur C64, disk uniquement. Possède Silent Service Gunship into the Eagle Nest, Hakerz. **Bruno RIZZI, avenue du général Delfino, lotissement Bel-Air, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.53.05.38.**

C64. Disk. Vends Defender of the Crown 50 F et nbrx news à bas prix : Wuzball, Road Runner, Slap Flight, Zynaps, Falcon, Last Ninsa, Mag Max..., etc. **Jean-Pierre CHASSARD, Bucey-les-Travels, 70360 Scey-sur-Saône.**

Echange CBM 64 + 1541 + 1530 + nbrx disk + 20 K7 + Geos + tablette graphique + power Cardridge + nbrx livres + notices : Prix : 4 000 F ou échange contre Amiga ou 520 ST. **Martial LIMOUSIN, 41, rue de la Justice, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.26.16.28.**

Vends C64 + moniteur mono + lect. K7 + 1541 + 1 joystick + 51 jeux + 6 livres + prise péritel. Le tout en très bon état pour 3 000 F. **Xavier POUS, 11, chemin de la Tourterelle, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.67.04.57.**

Vends C64 + lecteur disk et K7 + power Cartridge + livres + 80 diskettes. Prix : 2 500 F. **Nicolas DILLIES, 22, rue Pierre-Corneille, 59130 LAMBERSART. Tél. : 20.55.40.42.**

Vds Commodore 64 péritel + nbrx jeux, lect. cassettes, doc., joysticks, état neuf, très peu servis. Prix : 2 000 F à débattre. **Cyril DE PALMAS, 33, rue des Longs-Près, 92100 Boulogne. Tél. : 47.61.09.79. (Après 19 h.)**

Vends C64 + mon. couleur + 1541 + 1531 + nbrx jeux sur disk et K) + power Cartridge. Le tout : 4 500 F à débattre. Vente sur région de préférence. **KOOIJMAN, 22, rue de l'Armée d'Afrique, 34300 Agde. Tél. : 67.94.85.82.**

Vends C64 Pal Péritel RVB + lect. K7 + lect. disq + mon. coul. Taxan Ex + Cartool + Câbles + Fastload + 2 joysticks + soft + livres + doc. impec. : 4 000 F. **Alain COURTHALIAC, 3, allée du Faneur Coignières, 78310 Maurepas. Tél. : 30.51.25.19.**

Vends CBM 64 + magnéto + docs + 27 originaux (ex : Super Cycle), imp. Mission, Pitstop 2, etc.), sacrifié pour seulement 1 600 F. Dans le Nord SVP. **Claude LEFEBVRE, 210, rue Henri-Barbusse, 59540 Caudry. Tél. : 27.76.04.93 (après 19 h).**

Vends news C64 péritel sous garantie + lect. K7 + 1 joy. + power + très nbrx jeux (Enduro, Arkanoïd, Shao, Army...), 2 000 F, à débattre. **Vincent RIOUX, 15, impasse des Fauvettes, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.54.88.**

Vends CBM 64 + lect. K7 + power Cartridge + nbrx jeux + joystick, très bon état. Prix : 2 800 F sous garantie (19/11/86) cause double emploi... **Tél. : 88.40.27.63. Après 20 h s.v.p..**

Vends pour C64 : Starglider : 100 F. Elite : 80 F. Hacker : 50 F. Leader Board : 70 F. Germany 85 : 50 F. Way of Expl. Fist : 60 F (tous en K7 et originaux). **Bertrand AZZI, 107, avenue Simon-Bolivar, 75019 Paris.**

C64. Vends jeux anciens ou news à bas prix. **Olivier PALLAS, 11, rue des Champs, 47600 Nerac. Tél. : 53.65.03.52 (heures repas).**

Vends C64 + drive 164 + lect. K7 + imprimante MPS 801 + Papier + power + nbrx jeux sur K7 et disquettes : 7 000 F. A débattre. **Benoist SOUFFLET, 14, rue Diderot, 78800 Houilles. Tél. : 39.57.09.54.**

Vends 2 C64 + lect. cass. + lect. disk + nbrx jeux + livres. Réponse assurée. **Cédric DE DECKER, 51, Crimont, B-7890 Ellezelles, Belgique. Tél. : 68.54.21.39.**

Vends C64 + reset + 1530 + prgs + moni. vert + origi. + livres + Cart. + joys : 3 700 F et 1541 (modifié) + nbrx disks + origi : 800 F. Je donne tous conseils ap. ach. **François BRESSE, passage des Pinsons, 74000 Annecy-le-Vieux. Tél. : 50.66.36.16.**

Vends Laser + programmes + cours complet d'initiation. Achat 8 000 F début 87, vendu 2 000 F. Vends C64 + lect. 1541 + imp. Huch 80 + 1 power + Fast adap. Oscar + progs : 2 000 F. **Patrick DORMOY, 10, rue de la Source, 60500 Chantilly. Tél. : 44.57.18.39.**

Vends C 128D + MPS 803 + lecteur K7 + Interface PAL/Péritel + cart. Action Replay MK3 + 3 joy. + nbx programmes + boîte. Le tout : 6 000 F. **Olivier LEPETIT, 63, rue de l'Abbé-Glatz, 92600 Asnières. Tél : 47.99.08.14.**

Vends C 64 + lect. 1541 + moniteur vert + Power Cart. + 80 K7 + disq. et nomb. revues. Prix : 4 000 F (à débattre). **Alexandre del FORTE, 39, avenue Anselme, 93400 Saint-Ouen. Tél : 46.06.40.77.**

Vends toute ma collection de jeux pour C 64 en K7. Plein de nouveautés. **Fabrice CARY, 113, rue de Belleville, 75019 Paris. Tél : 42.08.35.15.**

A saisir, C 64, garantie 2 mois + lect. K7 + K7 de jeux (Raid over Moscow, Arkanoïd, etc.) + joystick + livres, programmes, Tilt. Prix : 2 200 F. **Alain PENON, Lotissement du Gros-Caillou, Bougy, 14210 Evrecy (2 km de Caen). Tél : 31.80.41.73.**

Vends C 64 + lect. disquettes 1541 + nbx jeux + Péritel + disquettes vierges. Prix 2 800 F. **David PRIMAUX, 50, rue de la République, 93100 Montreuil. Tél : 48.57.81.05.**

Vends C 128D sous garantie + 1 câble 40-80 + 2 joy. + Jane : 4 000 F. + 10 K 120 couleur int. C 64/128 + cart. encre + 1 drive 1541 + 2 Power Cartridge + 1 cart. Almatec + nbx disq. + 2 boîtes de rangement + 1 crayon opt. + docs, livres (C 64/128). Vente séparée ou groupée. **Olivier BEST, 32, rue de La Reine-Henriette, 92700 Colombes. Tél : 47.85.26.99.**

Vends C 64 + lect. de disquettes 1541 + Fast Load + 1 joy. + livres + nbx jeux avec boîte de rangement disq. Le tout : 3 490 F. **Pascal MACOUIN, 1, square Jean-Goujon, 94500 Champigny.**

Vends C 64 + nbx disq. + 1541 + 1530 + imprimante MPS 803 + manuels + joysticks + docs. Le tout, très bon état, cédé 5 000 F, à débattre. **Eric. Tél : 39.47.03.29.**

Vends C 128 + lect. cassettes 1531 + jeux + livres : 1 500 F. **Alexandre BLUM, 74, bd Exelmans, 75016 Paris. Tél : 46.51.26.90 et 45.20.89.61.**

C 64/128, vends lot de 14 disquettes de jeux. Prix : 250 F (port inclus). **. Tél : 77.72.90.79 (après 18 h 30).**

Vends C 128 + 1571 + nbx jeux sur disquettes + Fast Load, etc. Le tout : 4 000 F. **Luan. Tél : 45.57.74.42.**

Vends C 64 + drive 1541 + lect. K7 + 2 cartouches (Power, Tool 64) + Joystick + nbx disq. de jeux + livres + émulateur Minitel + cordon Péritel : 3 700 F. **Alain VORONA, 63, rue du Poteau, 75018 Paris. Tél : 42.55.52.51.**

Vends C 128 + mon. couleur 80 col. + drive 1571 + 2 joysticks + jeux + boîte rangement disq. + housse. Le tout en très bon état et pour 4 000 F ! **Stéphane GUEZ, 1, square Viollet-le-Duc, 95140 Garges-lès-Gonesse. Tél : 39.86.42.78.**

Vends ou échange news sur C 64 en disq. Echange aussi prog. sur Amiga. Création club. **Olivier FLAMION, 16, rue du Jura, Cosnes, 54400 Longwy. Tél : 82.24.14.92.**

Vends C64 + lect. K7 (servis 3 mois) : 1 200 F. Vends aussi Atari 800 XL + lecteur disq. + nbx jeux : 2 000 F le tout. Les deux prix sont à débattre. **Bernard BROS, 33, rue de la Capsulerie, 93170 Bagnolet. Tél : 43.64.20.13.**

Vends C 128 + lecteur de disq. 1541 + lecteur K7 + nomb. programmes + imprimante MPS 801 + livre + Power Cartridge... Le tout 3 500 F. **Frédéric TOURNAY, 18, rue de Bellevue, Neulliac, 56300 Pontivy. Tél : 97.39.61.17.**

Vends CBM 128 + Drive 1541 + 1531 + péritel + Power Cart. + nomb. jx et util. (Jet, Def. Crown, World Class.) + liv./assemb. + joy. Prix : 4 000 F. **Erik BOUVIER, 800, parc des Eaux-Vives, 91120 Palaiseau. Tél : 60.10.50 56.**

Spécial musique sur C 64/128 : Sound Expander + clavier 5 octaves + Sound Sampler + Voice Master + nbx softs. L'ensemble : 2 990 F (valeur 4 500 F). **Tél : 77.72.90.79.**

Vends ou échange jeux sur C 64 et sur disq. **Sébastien TOFFANELLI, 657, rue des Trannois, 59500 Douai. Tél : 27.97.13.03.**

Vends : CBM 64 (RVB) + 1530 + 60 jeux + carts + Cartridge + joystick + câbles. Le tout 1 800 F ou + 1541 + 50 disq. de jeux : 3 300 F. **Jean-Luc NGO, 7, promenade de J.-J.-Rousseau, Cedex 105, 77186 Noisiel. Tél : 60.17.73.60.**

Vends Commodore 64 + lecteur disq. 1541 + 60 logiciels (Bleu Max., Commando, Airwolf, Bomb Jack, etc.). Valeur 10 000 F, vendu 3 000 F. **Christophe SCHMUCK, 5, av. Léon-Blum, 93140 Bondy-Nord. Tél : 48.49.29.28.**

Urgent ! Vends C 64 + écran couleur + drive 1541 + 1530 + nbx jeux (matériel garanti). Prix : 5 000 F à débattre ou échange jeux. **Marc PARVILLIER, 6, résidence des Tulipes, 92000 Nanterre. Tél : 47.84.94.39.**

Urgent ! Vends pour CBM 64 jeux, news et hits, t. b. état. Not. fr. chacun : 65 F (échange possible) K7 et disques. **Guillaume JUHERIAN, 10, rue Lavoisier, 75008 Paris. Tél : 42.65.08.30.**

Vends C 128 + 1571 (C 128 D) + MPS 803 + lect. K7 + souris + joysticks + adaptateur péritel + jeux dont Cauldron 2, They Sold a Million I et II, etc., le tout sur table de rangement. Excellent état. Prix : 7 500 F (facilités de payement). **Emmanuel CATEAU, 417, rue Victor-Hugo, 60700 Pont-Ste-Maxence. Tél : 44.72.08.02 (après 18 h).**

Vends C 128 + 1570 + logithèque intéressante + joys. + docs + cordon péritel. Le tout 3 500 F. **Thierry JUHEL, 16, rue de la Ferme, 95460 Ezanville. Tél : 39.91.92.08.**

Commodore 64 + drive + Fast Load Epyx + 50 disq. Prix : 2 300 F. Amiga 1000 complet : 6 000 F. **Gilles ARIF, 124, rue Compans, 75019 Paris. Tél : 42.02.22.45.**

Vends K7 C 64/128, 50 F, Ghostbuster, Decatlon, etc., et disq. 80 F, Summer, Games 2, Winter Games, Green Beret, Hardball, Ghost'n Goblins, etc. **Pierre GAREL, 1, rue de Neauphle, 78112 Fourqueux. Tél : 39.73.21.21 (après 18 h).**

Hello ! propose pour 1 600 F : CBM 64 PAL + lect. K7 + très nbx jeux + 2 joysticks + prise péritel + notice fr. +





livre. Unité centrale ds boîte d'origine. **Eric MORIN, 9, allée de la Boissière, 92350 Plessis-Robinson. Tél : 46.30.45.68.**

Vends CBM 64 + 1541 + K7 + disq. + joystick + 6 livres (nombreux jeux, nouveautés) laissé à 3 000 F. **Jean-Marc VASQUEZ, 26, allée Verte, 91330 Yerres. Tél : 69.49.06.89.**

Vends C 128 + 1901 + 1571 + 1530 + MP 5803 + Power Car. + Graphiscope + joysticks + nbx logiciels avec documentations, sous garantie. Prix : 7 000 F. **Didier VANDAELE, 41, rue Gustave-Desmettre, 59250 Hallvin. Tél : 20.46.93.56.**

Vends CBM 128 PAL + lecteur 1571 + imprimante Epson Gx 80 + nbx jeux + livre. De préférence région suisse. Prix à discuter. **Philippe BAUMANN, Marguery 10, CH 12802 Corseaux, Suisse. Tél : 1.94.12.19.21.39.21.**

Vends C 64 + magnéto 1530 + moniteur monochrome vert + 40 jeux sur K7 + 2 manettes. Le tout : 1 500 F. **Laurent DUTEL, 28, rue du Maréchal-Fayolle, 13004 Marseille. Tél : 91.34.53.95.**

Vends C 64 + 1541 + lecteur K7 + Power Cartridge + Graphiscop 2 + nombreuses disquettes. Le tout (très bon état) : 5 500 F + cadeaux. **Pascal BONNAU, 44, square de Chantilly, 95380 Louvres. Tél : 34.68.73.67.**

Vends C 128 + drive 1571 + magnéto + jeux et câbles. Le tout : 4 000 F. **Olivier CAORS, La Rodaneze, 82140 St-Antonin-Noble-Val. Tél : 63.30.65.51.**

Vends ou échange logiciels news sur CBM 64 en K7 et disquettes. Recherche nouveautés et hits. **Zoran POKOS, 1, rue Simone-Siquaret, 26100 Romans. Tél : 75.72.25.49.**

Vends pour C 64, modem Handic Transmission V 21 et V 23 avec émulateur Minitel : 1 500 F ; cartouche Meganem 50 K : 150 F. **Marc MONCHAUX, 7, rue Camille-Blanc, 95190 Goussainville. Tél : 39.88.48.52.**

Vends C 128 D + mon. couleur 1901 + 2 joysticks + paddles + 5 K7 + 1 cart. + 40 disq. (jeux, utilitaires) + 10 vierges + Jane + CP/M + fast + boîtes de rangement + livres + Tilt + doc. Le tout (très bon état) : 6 800 F, à débattre. **Jacques FREYBURGER, 10, rue des Jardins, 68700 Uffholtz. Tél : 89.39.83.77 (après 18 heures).**

Vends C 128 + 1571 + moniteur couleur + 70 disquettes avec jeux et utilitaires + magnéto. Prix à débattre. **Olivier HAKIM, 20, rue Gounod, 92210 Saint-Cloud. Tél : 46.02.21.97.**

Vends nbx jeux pour C 64/128 sur K7 (news et anciens !). Petit prix et conditions intér. ou échange contre lecteur D7 ou K7 ou autre périphérique. **Didier JACOB, 2 bis, impasse de Longeville, 57490 Carling. Tél : 87.93.35.09.**

Vends C 64 PAL très bon état + 1541 + Péritel + nbx disq. + joystick compétition pro. Prix : 2 800 F (à débattre). **Cyril DE LAAGE, 16, parc de Noailles, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél : 39.73.72.23.**

Vends C 64 (PAL) + lecteur K7 + 2 cart. : Simon's Basic, Arrow 64 + jeux + livres : 2 000 F. **Stéphane BECU, 33 bis, avenue du Floricamp, Mairieux, 59600 Maubeuge. Tél : 27.67.92.16.**

Vends C 64 + prise Péritel : 1 500 F ; 2 lecteurs disquettes BASF : 1 200 F. Echange jeux pour C 64/128 sur K7 et D7 : news. Contacts durables. **David LEQUIPE, 144, rue du Grand-Douzillé, 49000 Angers. Tél : 41.66.80.70.**

Vends C 128 + 1570 + prise Péritel + imprimante MPS 801 + nbx jeux et utilitaires + livres. Le tout (très bon état) : 3 750 F. **Eric LANGLADE, 13, chemin des côtes, 78990 Elancourt. Tél : 30.50.02.39.**

Vends C 64 + drive 1541 (nouveaux modèles) + Interface Péritel + joystick + disq. Etat neuf. Prix : 2 990 F. **Tél : 77.72.90.79 (après 18 h 30).**

Vends C 128 D + mon. 1901 (40/80 col.), année 87 + Power Cartridge + nbx jeux + utilitaires + boîte de rangement + livres 64 et 128. Le tout : 5 500 F. **Jean-Pierre FERRIERE, 5, square Michel-Ange, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél : 46.32.23.70.**

Vends C 64 2 1541 + MPS 809 + mon. couleur + disquettes + Interface Péritel + cadeaux. Prix : 6 000 F. **Bernard DATAS, 20, rue de Gascogne, 92150 Cazaudom. Tél : 62.09.50.29.**

Vends CBM 64, lect. K7, 40 jeux récents (Leader Board, Silence Service, etc.), livres, manuels, revues, turbo. Le tout, très bon état : 1 650 F. **Didier ROUTURIER, 60, rue Henri-Gautier, 44220 Couëron. Tél : 40.86.69.91 (après 20 heures).**

Vends C 128 + drive 1541 + lect. K7 + disq. de news + Power Cartridge + manettes + Jane + boîte de rangement : 3 600 F. Vends news sur disq. (Tank, I. Jones). **Gilles GREGOIRE, 18, rue Tour Charles-Quint, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél : 87.63.47.49.**

Vends C 64, Péritel, nbx jeux en K7. Prix : 2 200 F (à débattre). Vends Logiciel Amiga. Vends carte mère + carte graphique pour IBM-PC : 3 000 F. **Changh NGOUN, 6, Les Nouveaux-Horizons, 78 990 Elancourt. Tél : 30.62.26.84 (après 18 heures).**

Vends C 128 + moniteur 1901 + lecteur disq. + Power Cartridge + nbx logiciels + livres. Prix : 4 000 F (à débattre). **Jean-François VERSCHELDE, 18, rue de la Forêt, Walbach, 68230 Turckeim. Tél : 89.71.05.34.**

Vends C 128 + 1571 + lect. K7 + nbx disq. + Graphiscop neuve + adapt. Péritel + originaux + livres. Ensemble ou séparément. Prix raisonnable. **François RIMASSON, « La Fonderie », 35170 Bruz. Tél : 99.52.93.96.**

Vends C 64 + moniteur monochrome + prise Péritel + nbx jeux + lecteur de K7 + joystick. Prix 4 000 F (possibilité vente séparée). **Arno LEONI, chemin de la Croix-Gentil, La Musardière, Tourgeville, 148900 Deauville. Tél : 31.87.96.25.**

Vends C 64 Péritel + 1541 + 1530 + livres + nbx logiciels. Prix : 2 400 F. Moniteur couleur : 1 600 F. **Pascal CORIANDRE, 5, rue du Muguet, 60128 Plailly. Tél : 44.54.34.23.**

Vends C 128 + 1541 + 1531 + Power Cartridge + PAL/Péritel + nbx jeux (World Games, Silence Service, L. Board, etc.) + 3 joysticks (état neuf). Le tout : 5 000 F. **Jean-François RUHAUT, 31, avenue du Docteur-Durand, 94110 Arcueil. Tél : 42.53.01.76 (à partir de 19 heures).**

Vends CBM 128 + lect. cass. 1530 + lect. disq. 1541 + nbx logiciels jeux et utilitaires, dont 29 Tilts d'or et news + livres et revues. Prix : 4 000 ! **Danny LARCHEVEQUE, « Le Bourg », Segonzac, 24600 Ribérac. Tél : 53.90.35.26.**

Vends C 128 + écran couleur + lect. disq. + lect. K7 + joystick + prgms + livres et revues (bon état) : 6 500 F. **Olivier CAILLARD, 1, parc des Erables, avenue de Monsieur, 91800 Brunoy. Tél : 60.46.32.38.**

Vends drive 1541 pour C 64 + nbx jeux état neuf. Le tout : 1 500 F (à débattre). **Régis NOEL, 23, bd des Aiguillettes, 54520 Laxou. Tél : 83.28.05.08.**

Vends C 64 (news models) + moniteur couleur 1702 + lecteur de K7 + nbx jeux. Valeur : 5 000 F, vendu : 3 000 F (à débattre). **Olivier DONAT, 64, rue Condorcet, 75009 Paris. Tél : 48.78.35.34.**

Vends C 128 + 1571 + 1901 + livres + revues + nbx logiciels + 3 boîtes rangement + joystick. Prix : 4 600. **Christian CAMPO, 1, allée du Trélod, 74000 Annecy. Tél : 50.23.04.98.**

C 64 : vends 1541 (1987) + nomb. jeux + Atari 2 700 (5 K7 orig.) + kit de nettoyage + manuel + joystick + boîte de rangement (disq.). Pas cher. **Yann GARANDEL, 62, rue de Paris, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél : 48.21.55.41.**

Vends C 64 + magnéto : 1 500 F (à débattre). Gratuit : 27 originaux + K7, seulement dans le Nord. Echange news sur 520 STF (Bob Winner, etc.). Je débute sur STF. **Claude LEFEBVRE, 210, rue Henri-Barbusse, Caudry (Nord). Tél : 27.76.04.93.**

Vends jeux originaux C 64 en K7 pour 20 F (Cauldron, Hyper Sports, Beach-Head 2, Green Beret, Year Kung Fu, Kung Fu Master, Commando, Red Hawk). **Pascal CIRIER, route nationale, Saint-Maixent, 80140 Oisemont. Tél : 22.28.50.43.**

Vends C 64 + joystick + lect. K7 + bureau informatique + jeux. Le tout : 2 500 F. **Stéphane BOIRON, place de la République Etoile, 26800 Portes-lès-Valence. Tél : 75.60.71.85.**

Vends C 128 complet + programmes + lecteur 1530 : 1 900 F. Drive 1571 : 1 800 F. Matériel en très bon état, boîte d'origine, port gratuit. **Gwenael ROPERT, 24, rue de Touraine, 56300 Pontivy. Tél : 97.25.34.16.**

Vends C 64 + 1541 + imp. MPS 802 + moniteur mono + bcp de papier + 2 joysticks + 2 boîtes disq. + logiciels (vierges et env. 50 logiciels) + bouquins. Le tout : 4 250 F (à débattre). **Christophe VILLEMER, 64, rue de Longchamp, 92000 Neuilly-sur-Seine.**

Vends CBM 64 (1 000 F), disq. 1541 (1 000 F), mag. K7 (200 F), moniteur vert (700 F), jeux disq. (700 F), Power Cartridge (200 F). Le tout : 3 500 F. **Pascal GAUTIER, 24, allée Hector-Berlioz, 91310 Longpont. Tél : 69.01.22.46.**

Vends C 64 + lecteur 1541 + 1530 + Power Cartridge + Interface PAL/Péritel + nbx logiciels + revues. Le tout : 3 000 F. **Thierry DESBROUSSES, 192, avenue d'Argenteuil, 92600 Asnières. Tél : 47.98.58.65.**

Vends C 64, disq., jeux bas prix, news : California Games, Game Over, Pirates, Passagers du vent, Guild of Thieves, Arkanoïd 2 + Editor, Wizball, etc. **Jean-Pierre CHASSARD, Bucey-les-Traves, 70360 Scey-sur-Saône.**

Vends C 64 + drive + imprimante MPS 801 + ruban neuf + listing + cartouche Fast Load Epix + nomb. disquettes : 4 500 F. Vends 75 jeux originaux : 400 F. Echange jeux sur Amiga 500. **Gérard. Tél. : 48.40.75.52 (à partir de 17 heures).**

Vends C 64 + moniteur couleur + lect. disq. + lecteur K7 + power cart. + 2 joysticks + nbx jeux (Barbarian, Leader Board...), le tout : 4 800 F. **Stéphane LEWIN, 13, rue Moreau-Vauthier, 92100 Boulogne. Tél. : 47.93.89.78.**

Vends Commodore 128 + 2 lecteurs K7 + cordon UHF + logiciels sur K7 + manuel + 32 logiciels. Le tout, état neuf, pour 1 890 F. **Fabrice MAIGNE, 5, avenue des Pommiers, 44115 Basse-Goulaine. Tél : 40.03.36.55.**

Vends 5 500 F, 2 ord. : CBM 64 + 1541 + lect. K7 + nbx disq. et K7 + livres + Oric 1 + Péritel + jeux + livres ou + TV coul. Pal Secam. Le tout : 7 000 F. **Chee-Hong CHOW, 2, rue du Bois-de-la-Grange, 77185 Lognes. Tél : 60.05.01.40.**

Vends C 128D + lect. 1571 int. + nbx jeux et utilitaires + livres + Péritel + joysticks + cart., vendu : 3 800 F, sous garantie un an et demi. **Denis HAY, chemin des Garennes, Montvicq, 03170 Doyet. Tél : 70.07.31.83.**

Vends Commodore 64 + 1541 + très nbx jeux + K7 + livres, très bon état. **Jérôme COUREAU, 22, rue Voltaire, 42270 St-Priest-en-Jarez. Tél : 77.74.44.54 (20 h).**

Vends Commodore 64 + lecteur de K7 + livre de programmation + logiciel de jeux + 2 joysticks + moniteur monochrome : 2 500 F. **BALDE, 20, rue Salvador-Allende, 92000 Nanterre. Tél : 47.24.49.52.**

Vends C 64 état neuf + 1 joystick + nbx jeux (Winter Games, Commando, etc.) : 1 690 F, avec lecteur K7 + doc. **Jérôme ANSALDI, 3, allée Isabelle de Giffa, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél : 69.07.62.76 (après 17 heures).**

Vends Commodore C 128 + 1541 + 1 moniteur 1901 couleur + joystick + nbx jeux 5 1/4 + logiciel utilitaire + synthé vocal, sacrifié à 7 500 F, état neuf. **Manuel NAVARRO, 32, route de Neufchâtel, 76000 Rouen. Tél : 35.98.53.39.**

Vends Commodore 64 + lecteur K7 et disq. 1541 + livres + nbx jeux + moniteur couleur. Excellent état, jamais servi. Prix à débattre (avec 2 joysticks). **Emmanuel BUROT, 10, rue des Peupliers, 78650 Beynes. Tél : 34.89.23.06.**

Vends CBM 64 + moniteur + 1541 + 1531 avec nbx disq. et K7. Le tout pour 4 000 F. Vends et échange nbx jeux dont Defender of the Crown. **Jean-Baptiste DUQUESNE, « Luciots », 33190 La Réole. Tél : 56.61.19.49.**

Vends C 128 + 1570 + lect. K7 + 2 joysticks + nbx prog. sur K7 et disquettes. Prix : 3 300 F. **Lionel DEBENNE, 26, rue des Jardins, 59177 Sains-du-Nord. Tél : 27.59.12.30.**

Vends C 64 + moniteur couleur + lect. disq. + lecteur K7 + 2 joysticks, excellent état, avec 40 jeux env. Le tout : 4 500 F. **Daniel FINYI, 81, rue Mademoiselle, 75015 Paris. Tél : 47.83.46.12.**

Vends C 64 + drive 1541 + moniteur couleur 1801 (état neuf) + joystick + souris + 13 jeux récents + 2 logiciels créat. graphique. L'ensemble : 3 500 F. **Jérôme BOULICAUT, 55, rue de l'Abbé-Carton, 75014 Paris. Tél : 45.42.69.48 (après 18 heures).**

Vends CBM 128 + 1571 + moniteur couleur + imprimante + lecteurK7 + manettes + nbx logiciels jeux et prof. avec doc. Prix 10 000 F (à débattre). **Girart LEVERT, 16, allée de Picardie, 78200 Magnanville. Tél : 34.77.39.61.**

Vends nbx originaux pour CMC 464 dont les dernières nouveautés : Barbarian, Enduro Racer, Nemesis, etc. Répondez vite. **Raphaël CHERRIER, 44, rue Custine, 75018 Paris. Tél : 43.59.54.38 (de 9 à 18 heures).**

Vends pour C 64, lecteur disq. 1541, t.b.é. (1987) + nombreuses disquettes + 2 quickshot II. Le tout : 1 000 F. Vends aussi mini-chaîne 2 × 30 W (87) : 800. **Marc VUILLEUMIER, Monfourat, 33230 Coutras. Tél : 57.49.54.24.**

Vends CBM 64 + drive 1541 + magn. 1531 + cart. Turbo 30 (Basic Evolue) + quick 2 + très nbx jeux (Defender of the Crown, Prohib., Slap F) + Warp 25 (25 X vitesse norm. du drive). **Albert SILVER, 118, rue de Courcelles, 75017 Paris. Tél : 46.51.85.28.**

Vends pour C 64/128, nbx logiciels, cassettes, disquettes, originaux récents + Fast Load + Koala Painter + nbx livres. Recherche Log. Amiga. **Christophe, Ris-Orangis (Essonne). Tél : 69.06.10.04.**

Vends : CBM 64 + lect. disquettes et K7, 2 200 F. Nbx disq. : 800 F ; 15 K7 : 300 F ; 16 originaux K7 (Eureka, etc,) : 400 F ; 2 joysticks KS compétition pro : 250 F ; 6 livres : 200 F ou, le tout cédé à 3 200 F (à débattre). Urgent ! **Tél : 97.83.19.62 ou 97.05.88.52.**

Vends C 128 + drive 1541 + joystick + jeux, le tout (très bon état) : 3 000 F. (Pas de vente séparée.) **Alain MAGRIN, 15, place Henri-Neveu, 92700 Colombes. Tél : 47.81.84.70 (après 18 heures).**

Vends C 64 + lect. disq. + moniteur couleur + nbx disks + 2 joysticks. Le tout : 5 000 F ou échange contre Amiga 500. Très urgent. **Vincent MAILLARD, 20, rue du Docteur-Lallemand, 57070 Metz. Tél : 87.50.38.16.**

Urgent, vends 2 imprimantes pour C 64/128, MPS 803 + tracteur : 1 500 F et Epson L × 90 avec interface + tracteur : 3 540 F (neuve, t.b.é.). **Nicolas CLEMENT, 7, allée des Bégonias, 54300 Lunéville. Tél : 83.73.13.61.**

Vends lecteur K7 pour C 64 + 12 K7 jeux : 200 F. Echange ou vends prgms sur disq. (news). Acheterais (ou échange) The New Room. **Emmanuel de KOKER, 6, impasse Maurice-Utrillo, 38080 Isle-d'Abeau. Tél : 74.27.01.13.**

Vends Commodore 64 + drive 1541 + magnétophone + nbx jeux + Power Cartridge. Le tout : 3 500 F (possibilité vente séparée). **Alain VATRINET, 22, rue Eugène-Bastien, 54240 Jœuf. Tél : 82.22.20.80.**

Vends C 64 Péritel + lecteur disq. 1541 + lect. K7 1530 moniteur mono + table Graphiscop + nbx jeux : 5 000 F. **Patrick BLOT, Touvois, 37140 Bourgueil. Tél : 47.97.77.23.**

Vends Score Track + Interface Midi + Adv. Music System + cart. Fast Load + nbx logiciels : 1 900 F. **Stéphane VOCINO, 79 a, rue d'Ebersmunster, 67600 Hilsenheim. Tél : 88.85.90.29.**

Vends C 64 Péritel + 1541 + lect. K7 + impr. + 4 joys. + K7 + nbx jeux + disq. vierges + nombreuses revues : 3 500 F à débattre + power cart. **Julien FABRE, 60, rue Madame, 75006 Paris. Tél : 45.48.89.02 (après 18 heures).**

Vends pour C 64, cartouches Fast Load : 150 F, cartouche Langage Forth : 300 F, disq. originaux (demander liste). **Vanhan NGUYEN, 69, rue Belliard, 75018 Paris. Tél : 42.59.22.74.**

Vends CBM 64 + lect. disquettes + nbx logiciels (jeux, utilitaires) + synt. de voix + 1 joystick très bon état. Le tout : 3 000 F, à débattre. **François BOULHOL, 31, rue V. Komarov, 69200 Vénissieux. Tél : 72.50.44.66.**

Vends CBM 64 + drive 1570 + mon. couleur MC 14 + lect. K7 + nbx progs (news) + boîtes rang. + manettes + 9 livres. Bas prix. **Guillaume BERTIN, Les Egris, St-Hilaire, 03440 Buxières-les-Mines. Tél : 70.66.52.21.**

Vends C 64 : 800 F + 2 magnétos : 50 F l'un + 20 K7 à 50 F + Fast Load : 100 F + manette + disq. + Power Cartridge : 250 F. **Patrick GOUIRAND, 22, rue Juramy, 13004 Marseille. Tél : 91.49.07.77.**

THOMSON

Vends Thomson MO 5 + lep + ext. musique et jeux + crayon optique + nbx jeux et progs + documentation et revues. Le tout : 1 800 F. **Eric BERGERI, rue Richard-Curt, 73260 Aigueblanche. Tél. : 79.24.01.43.**

Vends K7 pour Thomson : Mission + Numéro 10 + Karaté + Mandragore. Le tout : 250 F. Hacker + Boxe + Crystann + Spindizzy + Vol solo. Le tout : 250 F. Pictor MO 5 : 120 F. **Jean-Marc LE BOURHIS, 11, lot les Fontanelles, 11250 Leuc. Tél. : 68.79.70.32.**

Brade TO 7 + ext. 16 K + magnéto + Basic + nombreux jeux + plein de programmes. Le tout : 800 F. Vends aussi lecteur de disquettes + contrôleur. Prix : 900 F. **Alban TORSER, 3, sente Roger, rue de Montfort, 78770 Marcq. Tél. : 34.87.57.35.**

Vends MO 5 Thomson + clavier méca. + lep + crayon optique + 50 logiciels + revues + housse + listing + K7 vierges + cadeau. Le tout : 1 400 F à déb. **Serge LENGAGNE, avenue de Grandchamps, 95260 Mours. Tél. : 30.34.24.46.**

Vends MO 5 tbé (09-86) avec moniteur couleur et monochrome + lecteur K7 texte, musique et jeux + logiciels (Super Tennis), Numéro 10, Flipper, Dakar 4 × 4). Valeur : 5 300 F, vendu : 3 000 F ! **Serge FLEURY, 61, rue Raymond-Losserand, 75014 Paris. Tél. : 43.27.12.16.**

Vends TO 7/70 mécanique + Basic : 1 300 F. Ext. man. et son : 100 F. 2 joysticks : 80 F. 15 K7 : 250 F. Revues : 150 F. TV couleur : 1 500 F, ou le tout : 3 300 F. **Jean-Claude IUNG, 50 rue de Lorraine, 88150 Thaon-les-Vosges. Tél. : 29.39.37.87.**

Vends ordinateur TO 7/70 + lecteur de cassette + cartouche Basic + 2 manettes + jeux + 4 livres + 9 Hebdogiciels. Le tout : 1 500 F. **Franck NOGUERA, boulevard Guy-Moquet, 13110 Port-de-Bouc (région Marseille/Martigues/Fos). Tél. : 42.06.66.27.**

Vends pour MO 5 et MSX : soit des jeux ; soit MO 5 + QDD + lep + jeux + livres : 1 000 F, ou MSX Sanyo + cordon + jeux : 700 F. **Stéphane BAUBILLIER, 54, avenue de Choisy, 75013 Paris. Tél. : 45.85.04.73.**

Vends TO 8 + raccord TV + magnéto + lecteur de disquette + log + K7 vierges (10) + livres + crayon optique + joystick. Le tout 5 000 F + surprise. **Stéphane SCIALOM, 4, rue du Château, 95360 Montmagny. Tél. : 39.83.61.83.**

Inédit ! Vends TO 9 Noël 86 + modem + 10 jeux. Etat neuf. Vendu avec moniteur couleur et 2 joysticks. Prix à débattre. **Sébastien VINCENT, 13, rue Pasteur, 57640 Vigy. Tél. : 87.77.91.08.**

Vends TO 7/70 clav. méca. + manette + LEP, t.b.é., + livres, valeur 4 200 F + 6 200 F de logiciels (karaté, vol solo). Total : 10 400 F. Cédé : 4 000 F. **Lionel GOUTARD, 11, allée Louis-Nogueres, 78260 Acheres. Tél. : 39.11.35.74 (après 18 h).**

Vends nombreuses K7 TO 7/70, cartouches, LEP (300 F, état neuf), Microtoms, Teo, Jeux 3,5 p (TO 8). Vends pour Atari 2600 super chargeur avec jeux. **Guillaume TURPIN, 18, rue de la cave de Chatenoy, 77132 Larchant. Tél. : 64.28.23.19.**

Vends TI-99/4A + magnéto + cordon + Basic étendu + modules (Parsel, Moon, Patrol...) + K7 + super cadeau. Le tout pour 3 000 F. **Stéphane TELLIER, 3, av. Marx-Dormoy, 03100 Montluçon. Tél. : 70.28.44.88.**

Vends TO 7/70 clavier mécanique, cartouche Basic, lecteur K7, 2 joysticks avec extension K7 Fox Initiation Polyphonia Colorpaint. **Patrick LEON, 11, rue de la Pépinière, 95380 Louvres. Tél. : 34.68.73.11.**

Vends jeu pour MO 5 et MO 6, coffret HMS Cobra. Neuf. Prix : 229 F, frais de port compris. **Olivier BALASSE, « Lina », Mably, 42300 Roanne. Tél. : 77.72.32.43.**

Vends TO 7 + ext. 16 K + interface série/paral. + manettes + lecteur K7/disq. + Basic + assembleur + jeux + utilitaires : 2 000 F. **Jacques ANDRES, 34, rue St-Georges, 68270 Ruelisheim. Tél. : 89.57.62.29.**

Vends TO 7/70 + Clavier méca. + cart. Basic + Colorpaint + cube basic + qdd + 10 disq. + jeux + Mégabos II + moniteur couleur 36 CM + 1 manette + doc : pour 4 000 F. T.b.é. **Thomas DHAINAUT, 57, quai d'Artois, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : 48.71.39.85.**

Vends TO 8 + lecteur disq. + crayon optique + 6 logiciels. Etat neuf, peu servi, sous garantie. Le tout 2 800 F. **Daniel PODOSEK, cité de la voie verte, bd Jacques-Delcour, bât. 16, appt 615, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.79.81.55.**

Vends TO 7 + 32 Ko + lecteur K7 + jeux + lecteur disq. + 4 jeux + imprimante + papier : TO 7 avec clavier mécanique. Le tout très bon état : 2 000 F. **Benjamin BOUDOURESQUES, 54, bd Bellevue, 66660 Port-Vendres. Tél. : 68.82.29.38.**

Vends TO 7/70 clav. mécanique + ext. jeux et manettes + 2 joysticks + 17 jeux, Vampire, Green Beret... + livres basic + cube : 2 900 F. **Alexis BRUNET, 56-60, rue de Paris, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.04.99.14.**

Vends jeu pour MO 5 et MO 6 HMS Cobra. Prix : 229 F, frais de port gratuit. **Olivier BALASSE, « Lina », Mably, 42300 Roanne. Tél. : 77.72.32.43.**

Vends jeux en K7 pour Thomson (Green Beret, The Way of The Tiger, Beach Head, Asterix, 5ᵉ Axe, Heritage II...) entre 40 et 60 F. **Nicolas ERESEO, 40, cheminement Le Tintoret, appt 60, 31100 Toulouse. Tél. : 61.44.21.96.**

Vends pour Thomson TO fiches et dossiers. Neuf. Servi une fois. Avec manuel et boîte d'origine. 300 F. **Thierry BRUEL, 24, rue Hermel, 75018 Paris. Tél. : 42.55.77.19.**

Vends TO 9 + moniteur couleur HR + imprimante + 2 joysticks + interface de jeux + logiciels + nbx livres. A saisir rapidement s.v.p.. Etat neuf. Le tout : 7 500 F. **Laurent KRAFFT, Le Haut-Serelle-Ange, 51400 Montrichard ou 2, rue du Loiret, foyer SNCF, 75013 Paris. Tél. : 54.32.18.10.**

Vends pour TO 9 logiciels Sorcery (D) Las Vegas (D), SOS Space (D), Teleteo (D), Miner 2049 (C), Contrôle Aerien, France Europe : 100 F pièce. **Jean-Claude SANCHEZ, 28, Hameaux de Jollbois, 33160 Saint-Aubin-de-Médoc. Tél. : 56.05.08.87.**

Vends extension 64 K pour MO 5 + ext. 16 Ko pour TO 7 + original Tablos. Prix très bas. **Tél. : 21.66.01.72 (le mercredi après 14 h).**

Vends pour TO 8, TO 9, TO 9 + logiciels Beach-Head + carte Duciel + Super Tennis, Super Androïdes, Dom Camillo etc + modem + livres. Liste contre env. timbres. **Fabienne GAUDRY, 4, allée Komarov, 92000 Nanterre.**

Vends TO 7/70 avec clavier mécanique + clavier mousse, extention Megabus II, lecteur de K7, 2 jeux, cartouches : basic, Pictor. Prix : 3 000 F à débattre. **Bruce LEROY, 2, rue du docteur Fatin, 17340 Chatelaillon-Plage. Tél. : 46.56.09.72.**

Vends TO 7 + 16 K + lect. K7 + 2 joysticks + basic + pictor + trapp + contr. comm. + cable imprim. + livres + nbx prog. Ensemble 1 000 F à débattre. **Vincent WATTIGNIER, 29, rue du 19-Mars 1962, 59174 La Sentinelle. Tél. : 27.29.67.64 (après 19 h).**

Vends MO 5 + LEP + extension mus. et jeux + 3 livres + prog. à taper + joystick + nbx jeux (5 Axe, Arkanoïd, Phonemia...). Acheté : 4 500 F. Vendu : 1 500 F. **Alexandre FAES, 21, rue Emile-Zola, 62500 Longuenesse. Tél. : 21.38.45.11.**

Vends MO 5 + LEP + Crayon opt. + 2 manettes + 20 jeux : Le tout 2 500 F. 100 F le jeu. **Guillaume VERNIER, 9, rue du Four à Chaux, 45370 Cléry-St-André. Tél. : 38.45.77.93 (après 19 h).**

Vends TO 8 + lecteur disq. + crayon optique + livres + revues + jeux. Prix : 3 000 F. Vends logiciels de jeux moitié prix. **Alain RUHEY, 2, rue de la Fleuriée, 21850 Saint-Apollinaire. Tél. : 80.71.49.57 (heures repas).**

Vends pour Thomson : le Temple de Quauthli, X-Ray, Spindizzy, Eliminator, 5ᵉ Axe, Pulsar 2, Beach-Head, Toutakmaon : 450 F port compris. Cadeaux au premier. **Jean-Noël ou Madeleine BRIFFAUT, hameau de Liacanti, 20137 Porto-Vecchio. Tél. : 95.70.24.37.**

TO 7/70 + basic 10 + LEP + qdd + ext. Dos. + 15 disq. + boîtier + incrust. et extension manettes + 2 Quitshot II + ext. minitel + nbx logiciels. Prix : 2 500 F. **Philippe MOREL, 45, rue Claude-Debussy, 93290 Tremblay-les-Gonesse. Tél. : 48.60.35.05.**

Vends MO 5 : 900 F + ext. mus. + 2 manettes : 200 F + LEP : 250 F + ext. qdd + Jane + 10 disq. : 800 F + imp. ther. 40 col. : 2 500 F + 5 livres : 200 F + 25 log. : 60A : 100 F l'un + clav. méca. t.b.é. **Eric BERAUD, chalet Chem. des Oches, 05220 Monetier-les-Bains. Tél. : 92.24.45.13.**

Vends TO 7/70, clav. méca. + lect. K7 + jeux + lect. disq. 5 P 1/4 + disq. vierge + joystick + Color Paint + prog + livres t.b.é (peu servi), assez urgent. 4 400 F. **Frédéric CHEVARIN, chemin du Ronbel, Hemival-les-Vaux, 14100 Lisieux. Tél. : 31.62.38.55 (le week-end).**

Vends TO 7/70 + magnétophone + cartouche basic + 2 manettes + 4 livres + jeux + 9 Hebdogiciels : le tout : 1 500 F (prix achat : 5 000 F). **Franck NOGUERA, bd Guy-Moquet, 13110 Port-de-Bouc (région : Marseille/Martigues/Fos). Tél. : 42.06.66.27.**

Vends TO 9 3 mois de garantie + ext. man. et son + manuels + livres + 2 disq. vierges + 7 jeux (Krakout, l'Aigle d'or, etc.), 3 000 F. **Vincent NETILLARD, chemin des Nouradons, 13122 Ventabren. Tél. : 42.28.74.27.**

Vends imprimante Thomson PR90-042 pour TO 7, TO 7/70, MO 5, bon état. Valeur 1 500 F. Vendu 900 F. **Elian ROCHER, 910, Le Bois-Landry, St-Aubin-les-Elbeuf, 76410 Cleon. Tél. : 35.78.71.82.**

Vends pour TI 99-4A, modules, K7, basic étendu, mémoire 32 K, magazines, livres. Si possible dans la région. Prix intéressant. **Emmanuelle DIAZ, rue Anatole-France, 21, rue Laparra, 13110 Port-le-Bouc. Tél. : 42.06.64.90.**

Vends MO 5 bon état + ext. musique et jeux + crayon optique + 20 logiciels K7. Prix : 1 500 F (à débattre). **Vincent DANGUY, 41 bis, rue de Stalingrad, 91300 Montreuil. Tél. : 48.70.03.17.**

Vends MO 5 + lect. cass. + manette + logiciels + livre. 2 000 F à débattre. **Jérôme BERTHOD, St-Maurice-de-Gourdans, Le Grand Chanay, 01800 Meximieux. Tél. : 74.61.80.70.**

Vends MO 5 (t.b.é.) + lect. K7 + extension musiques et jeux + manettes + 20 jeux (Arkanoïd + Green Beret + TNT + Vampire + Prohibition). Prix : 1 000 F. **Jérôme CARTON, Pont Astier, villa Palmyrosa, 63190 Lezoux. Tél. : 73.53.60.96.**

Vends MO 5 bon état + lecteurs K7 + manuel + revues + livre + 36 jeux K7 85. Tennis, Sapiens, Hacker, 5ᵉ Axe, Aigle d'or...). Prix 2 000 F. **Thomas BOUDIER, 345, route de Montferrat, 83300 Draguignan. Tél. : 94.68.98.88.**

Vends (TO 9 +) + stat. + graph. + colorpaint + studio + assembl. + 10 jeux + livres + revues (données) + joystick. Prix très intéressant. **Philippe PALANQUE, St-Bérain-sur-Dheune, 71510 St-Léger-sur-Dheune. Tél. : 85.45.61.20.**

Vends Thomson TO 9 + 10 jeux (disquettes) + crayon optique + guide + magnétophone + 2 joysticks. Valeur réelle : 10 000 F vendu 2 900 F. Très bon état. **Ilann AMRAM, 104, rue de Charenton 75012 Paris. Tél. : 43.41.92.02.**

Vends TO 7/70, 1 500 F + lect. K7 + livres d'invitation et jeux + ext. manettes + 2 joysticks + jeux + crayon optique et cartouche Basic 1-0. Sous garantie. **Michel CONTASSOT, 11, rue J.-B.-Semanaz, 93310 Pré-St-Gervais. Tél. : 48.43.75.82 (de 18 à 19 h 30).**

Vends MO 5 + ext. musiq. et jeu + 2 joysticks + lec. K7 + ext. QDD + Jane avec 10 disq. + crayon opt. + imprimante ther. + livres + 25 jeux + exts divers + Lep. Prix : 3 500 F. **Eric BERAUD, chalet Chem-des-Oches, 05220 Monestier-les-Bains. Tél. : 92.24.45.13.**

Vends MO 5 avec magnéto (1 000 F) + 6 livres de programmation (400 F) + 5 logiciels (300 F) + crayon optique (100 F) + moniteur couleur (1 500 F). **Fabrice VALOIS. Tél. : 37.46.29.57.**

Vends MO 5 cla. élec. + monit. vert. + lec. K7 + manettes + contrôleur d'extension + crayon optique + livres + K7 (val. 6 000 F laissé 3 000 F. **Magalie DUBORDI, 17, allée Jean-Moulin, 31140 St-Alban. Tél. : 61.70.20.76.**

Vends MO 5 + lect. K7 + ext. musique et jeux + nomb. logitiels (jeux) + 2 manettes + manuel + revues + crayon optique, le tout t.b.é. : 1 800 F. **Olivier MERCIER, 5, rue des Archéologues, 59267 Proville. Tél. : 27.81.56.97.**

Vends MO 5 t.b.é. + magnéto + crayon + 2 manettes + 26 jeux + 8 éducatifs + livres, le tout 3 100 F à débattre. **Yannick JANET, 55, rue Renan, 69200 Vénissieux. Tél. : 78.75.10.14 (le soir).**

Vends pour Thomson imprimante PR 90040 + câble + contrôleur de communication + ext. Télétel + Pictor + Budget familial. L'ensemble prix : 1 200 F. **André RENARD, 45, allée Gambetta, 93340 Le Raincy. Tél. : 43.81.15.73 (heures de bur.).**

Vends imprimante Thomson (40 col.) + câble (7-7-1986), en très bon état. Prix : 800 F (en cadeau, 4 cartouches de jeux pour MO 5/MO 6). **Tél. : 88.40.27.63 (après 19 h).**

Vends TO 8 + lect. de disk 3 p. 1/2 + lect. de K7 + souris + 2 joysticks + 14 log. (Arkanoïd, Marche à l'ombre). Valeur : 9 080 F laissé à 4 200 F. Sous garantie. **Sébastien SCHOEMER, 1, rue Ancilon, 57070 Metz. Tél. : 87.36.12.45.**

Vends TO 8 neuf sous garantie + album Thomson (4 jeux) aux deux tiers de la valeur actuelle. **Jean-Christophe RICOSSAY, 22, rue Oscar-Monéris, 72500 Vouvray-sur-Loir. Tél. : 43.44.16.77.**

Vends TO 7 70 + Lep + disk 5,25 P + manettes + Basic 128 + 10 jeux + manuels et livres. 1 500 F. **Nadine ROBIC, 1, clos des Perroquets, 94500 Champigny. Tél. : 48.80.57.20 (après 18 h 30).**

Vends cartouche assembleur TO + passez facilement du bas au langage machine des TO-MO + manuel de l'assem-



bleur du 6809 + programmation en assembleur 6809 + l'assembleur facile du 6809. Le tout 800 F. (Vends aussi séparément.) **Fabien MICHENET, 68, rue Victor-Hugo, 24000 Périgueux. Tél. : 53.53.52.72.**

Vends TO 7/70 + Basic 1.0 + ext. music et jeux + manettes + Lep + 7 logiciels : Sapiens, Sorcery, 5ᵉ Axe, Las Vegas, etc. Le tout cédé à 2 500 F, tr. bon état. **Pascal AMBLARD, route de l'Aéroport, 38590 St-Etienne-de-St-Geoirs. Tél. : 76.65.58.98.**

Vends TO 7/70 + clav. mec. + cart. Basic + lecteur K7 + Pictor + int. + manettes + jeux (321) (TNT, Sorcery, Aigle, Vampire...). Valeur 8 000 F vendu 3 500 F. (Cherche 520 ST). **Damien ESCOFFIER, B.P. 7, 38140 Renage. Tél. : 76.91.42.58.**

Vends TO 7/70 + Basic + magnéto + 2 joysticks + 1 livre... 1 500 F. **Philippe LOUSTALOT, 88, avenue de Verdun, 41000 Blois. Tél. : 54.78.12.69.**

Vends TO 7/70 + lect. disk (78) + cart. Basic + Modem (minitel) + lect. cass. + manuel + joysticks + jeux (30 logiciels divers) + 50 disks 2 100 F. **Bruno CANAVA, 20, place des Martyrs, 92110 Clichy.**

Vends logiciels pour Thomson : (K7) Fantome City (MO 5 - TO 7/70) 70 F, Toutankhamon (MO 5 - TO 7/70) 70 F, démonstration de géométrie (60 F), Aigle d'or (90 F), Vol solo (80 F). **Serge FLEURY, 61, rue Raymond-Losserand, 75014 Paris. Tél. : 43.27.12.16.**

Vends logiciels de jeux et scolaires pour TO 9 K7 ou disk 3,5". Prix sympas. **Yannick TOCQUET, rés. Les Comtes Nord, bât. F2, 13012 Marseille. Tél. : 91.89.43.65.**

Affaire ! Vends MO 5 + extension + QDD + manettes + Lep + ext. parole + 50 jeux (Sorcery, Avenger, Sapiens, Hacker) + 9 livres. Valeurs : 7 675 F laissé à 2 990 F. **Florian TOURNIER, 12, rue Théodore-de-Banville, 75017 Paris. Tél. : 47.66.49.13.**

Urgent : vends QDD sur TO 8 ; TO 9 ; TO 9+ + nbx jeux : Vampire, Threshold... 700 F. Vends joystick « Speedking » pour TO 8/9/9+ acheté 200 F, vendu 140 F. Vends ou échange jeux sur : TO 8/TO 9/TO 9+ sur disk 3 1/2 au prix de 20 F pièce. **Tél. : (16) 39.52.42.54 (après 17 H).**

Vends MO 5 + Lep + crayon opt. + extension MO 5 (QDD + 3 connecteurs, etc.) + cordon IMP + 20 disks + 30 cassettes + 13 jeux + clavier mécanique et gomme pour 3 500 F. **Gilles BOURDON, 25, bd d'Igny, 91430 Igny. Tél. : 69.41.38.15.**

Urgent ! ! !Vends MO 5 + Lep + crayon optique + contrôle musique et jeux + 2 manettes + 3 jeux : le tout pour 1 500 F. **Denis SCHNEIDER, 12, allée du Port-Larron, 49080 Bouchemaine. Tél. : 41.77.23.64.**

DIVERS

Vends Sharp PC 1500 MOD 4 Ko Mev, MOD 16 Ko Mev, tablette sensitive CE/53, t.b.é. Faire proposition. **Gilles ARDIVILLIERS, 6 *bis*, rue Belleforest, 32000 Auch.**

Vends disq. 6128 V, 60 F ; Delvis Crown, 80 F ; Kung Fu Master, 80 F ; Gd Prix 500, 90 F ; Rally 2, 100 F ; M'Enfin, 110 F ou en échange un contre Paper Boy. **Patrick VILLEGA, 16, rue des Ormeaux, 33170 Gradignan. Tél. : 56.89.03.44 (après 19 h 30).**

Vends micro-ordinateur Laser 200 (pour débuter) + jeux + nbrx livres + extension 16 Ko, bon état : 700 F. **Yolande CAMPRASSE, 24, rue des Champs-Elysées, 94250 Gentilly. Tél. : 45.47.59.97.**

Pour Casio FX-702 P : vends imprimante FP-10 + interface cassette FA-2 + nbrx livres et programmes. Prix à débattre : 400 F + frais d'envois. Affaire ! **Jean-Philippe UMBER, 3, rue Champion, 90000 Belfort. Tél. : 84.28.46.29.**

Vends Drive SF 3 1/2 interne pour 520 ST, très bon état, cause extension de mon 520 ST en 1040 ST : 800 F à débattre. Cherche contacts pour 520 ST. **Franck GOIRAND, 405, av. St-Exupéry, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.94.29.08.**

Vends moniteur Philips TP 200 mono + nbrx logiciels pour CBM 64 disk, K7, cartouche, prix à débattre.**Christophe JOSSO, Trebon-Crossac, 44160 Pontchâteau. Tél. : 40.01.13.71.**

Vends carte accélératrice Tiny Turbo 286 neuve (gagnée à un concours) de la Société Orchid pour IBM PC. Prix è débattre. **Gérard CASASSUS, 11, rue Blomet, 75015 Paris. Tél. : 43.06.86.56.**

Vends jeux, matériels, livres, revues sur Thomson. Liste sur simple envoie d'une enveloppe timbrée. sur MO 5 jeux éducatifs seulement. **François ROYÈRE, Les Eduens, bt A3, 58000 Nevers. Tél. : 86.36.39.30.**

Vends, échange journaux pour TO/MO (le pack 1 microtom, 1 Tilt, 2 théorème) ; pour Amstrad (2 Tilt, 1 jeux et micro + cadeau). **Frédéric QUINTIN, Roquefoulet, Montgeard, 31560 Nailloux. Tél. : 61.81.35.32 (après 18 h).**

Vends disquettes vierges DD, DF, 100 % certifiées à très bas prix. Paiement par mandat. **Jean-David BICKEL, clos des Reinettes, 57510 Heckenransbach.**

Vends adapt. Péritel MP 2 F : 370 F ; moniteur vert GT 65 : 700 F (les 2, garantie 3-8-89) ; vends câble pour brancher Amstrad monoch. sur télé couleur Péritel : 150 F ; logiciel Hercule : 200 F. **Nicolas MARCHAND, 62, bd Montfleury, 06400 Cannes. Tél. : 93.39.55.79.**

Vends ordinateur d'échecs 9 niveaux homologué par la Fédération internationale d'échecs : 1 000 F. **Frédéric HUNCKLER, 2, rue Louis-Blériot, 42300 Roanne. Tél. : 77.68.38.70.**

Vends 40 K7 CBM 64 entre 20 F et 50 F (Silent Service, Gauntlet, Dragon's Lair, Ghost'n Goblins, Xevious, Galvan Scalextric, Druid, Spy Hunter, Ext. **SIMON. Tél. : 60.11.75.11.**

Urgent : vends drive SF 354, t.b.é., juin 87. Son prix : 1 000 F tous frais compris. Vends aussi Tilt et manettes de jeux Atari. Echange softs sur ST. **Nicolas RAGAIGNE, 15, chemin de Berzet, 63122 Ceyrat. Tél. : 73.61.47.80.**

Vends K7 (The Curse of Sherwood, Kobyashi Nuru et Chronos). Le tout : 100 F ; séparément : 40 F (frais de port compris). **Stéphane MAILLE, 8, rue des Etourneaux, 33600 Pessac. Tél. : 56.36.35.93.**

Vends imprimante Scinosaa GP 500 VC (C 64) neuve : 900 F et 3 logiciels, disk : 50 F un.**Patrick BOUSQUET, 44, rue Paul-Courteault, 33000 Bordeaux. Tél. ; 56.98.39.26.**

Vends jeu de rôle : légendes de la Table Ronde (neuf) + écran de jeu + access. du maître et des joueurs + de A à 12 faces : 210 F. **Lionel GOUGNE, chemin de la Source, 26200 Montélimar. Tél. : 75.51.11.30.**

Vends moniteur couleur Eureka HR 14 Résolution 640 × 400. Prix : 2 000 F. **Bernard SENEQUIER, chemin St-Jean-la-Foux, 83300 Draguignan. Tél. : 94.68.26.84 (après 17 h).**

Vends Canon X 07 (8 Ko) : 800 F. Vends aussi imprimante Citizen 120 D pour Atari ST : 1 700 F. Prix à débattre.**LUC. Tél. : 43.66.11.12 (après 19 h).**

Vends ordinateur de poche Sharp PC 1261 + interface cassette imprimante CE 125 + malette, excellent état. **Bernard DEGAIT, 3, place Thiers, 93340 Le Raincy. Tél. : 43.81.43.55.**

Vends Canon X 07 16 Ko + alim. 220 V + magnéto K7 + livres divers + K7 progs/disk Flight Sin. (jamais servi) pour PC et comp. **THIERRY, région parisienne (Alfortville). Tél. : 43.96.23.90.**

Vends ordinateur ITT 3030 + 2 drives de 560 K + moniteur + imprimante Epson MX 80 + notice + progr. t.b.é. : 8 000 F, cause départ étranger. **Jean-Louis GARNIER, 2, rue de la Corderie, 71200 Le Creusot. Tél. : 85.92.52.06.**

Vends ordinateur Lynx (1 000 F). **Roger RAACHINI, 50, av. Herbillon, 94160 St-Mandé. Tél. : 43.98.20.13.**

Vends EXL 100 + magnéto + manettes + nombreux logiciels + livres et revues, le tout en bon état. Prix : 2 600 F. **Michel CHANTIER, 45, av. Lénine, 37700 St-Pierre-des-Corps. Tél. : 47.44.54.19.**

Vends EXL 100 moniteur monochrome adaptable sur TV couleur + manettes + nombreux jeux + cartouches + livre, 25 prg. + clavier pro. Prix : 2 500 F. **Frédéric HARNOIS, 128, rue Aristide-Briand, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : 39.72.89.17.**

Vends Oric C1 48 Ko + cordons + livres + jeux + magnéto : 1 000 F. Imprimante Seikosha GP 100 A + cordons et manuel : 1 000 F.**Olivier BERTRAND, 21, allée de la Branne, 33610 Gazinet. Tél. : 56.07.67.59.**

Vends nomb. log. Oric : 700 F, synth. voc. : 200 F, 23 Theoric : 450 F, 11 livres Oric (titres et prix sur demande). Vends aussi M.S.X. + 7 jeux. Tout état neuf et comp. **Jean-Christophe MARBOUTIN, Le verger, Roumagne, 47800 Miramont-de-Guyenne. Tél. : 53.93.25.79.**

Vends K7 Oric-Mon, Ultra, Encounter, N. Puzzle, Hopper, L. Cycle, Centipede, 3 D Morpion, Marc, Cribbage : 25 F une ! Tél. heures repas. **J.-Guillaume HUBERT, avenue de Vabre, 12000 Rodez. Tél. : 65.63.41.18.**

Vends Oric/Atmos t.b.é. + imprimante MCP 40 + cordon Péritel + nbx logiciels, revues et livres. Prix à débattre. **Stéphane BRASSEUR, 75, rue Anatole-France, 59410 Petite-Forêt. Tél. : 27.36.78.05.**

Affaire ! Vends pour Oric 25 logiciels K7 originaux, 40 F pièce + imprimante MCP 40, 300 F. Liste contre enveloppe timbrée. Réponse assurée. **Philippe ORAIN, 76, boulevard Victor-Hugo, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.22.20.05.**

Vends Oric 1 + synthe voc. + modul Coul + Péritel + alimentations + livres + beaucoup de jeux avec docs. Echange logiciels pour PC et Comp. **Olivier BONNEAU, 30, rue du Pavillon, Rouvray-St-Florentin, 28150 Voves.**

Pour Spectrum 48 K : vends interface manette prog., 200 F + originaux K7 tels : Enduro Racer 40 F, Lode Runner 30 F, Bombjack II 40 F. Demander liste. **Jean-Paul BIOTTEAU, 3, rue du 8-Mai, 49110 Saint-Pierre-Montlimart. Tél. : 41.75.76.42.**

Vends Spectrum 48 K Péritel + magnéto Philips + interface joystick + 50 jeux : 1 200 F. **Pierre SABOURAULT, 11, rue Jules-Lemaître, 75012 Paris.**

Vends Spectrum + logiciels + périphériques, 2 200 F ; Synthé. Yamaha PSS 360 de janvier 87, valeur actuelle 1 990 F, cédé 1 500 F. **Jean-Marie CHAFFARD,8, rue Elsa-Triolet, 07250 Le Pouzin. Tél. : 75.63.90.78.**

Cède Spectrum +2 avec : joystick Chetah 125 + interface Kempston + 25 cassettes de jeux au choix parmi les meilleures, liste disponible : 1 890 F. **Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude-Chahu, 75116 Paris. Tél. : 42.88.38.27.**

Vends Spectrum 48 K + Péritel + manette + 60 jeux + stylo optique + magnétophone + journeaux + livres + extension 32 K. T.b.é. : 200 F. **Nicolas COURONEAU, 6, rue Henri-Dunant, 92500 Rueil. Tél. : 47.51.89.36.**

Vends Spectrum « T » 48 K + magnéto + interface joysticks + 2 joysticks + interface Péritel Secam + 30 jeux dont (Gaunlet, Astérix..), emballage origine. **Florian FRÈRE, 16, villa de la gare, 92170 Vanves. Tél. : 46.72.14.52.**

Vends Spectrum + 48 K + interface programmable + livres + nombreux jeux (Cauldron 2, Silent Service, Green Beret, etc.) : 1 500 F. **Denis ÉBERHARDT, 1, rue Monseigneur-Maillet, 54200 Toul. Tél. : 83.64.17.73.**

Urgent ! Vends ZX Spectrum Plus + magnéto + 8 cassettes de jeux + 1 cassette expliquant le fonctionnement de l'ordinateur. Prix : 1 400 F. **Yann HAUDRECHY, 15, allée des Tertres, 95640 Morines. Tél. : 30.39.75.18.**

Vends Spectrum bon état + 60 logiciels + 3 interfaces Péritel noir/blanc et joystick complet Kempston : 900 F à débattre. **Romane SEGAL, Le Clos, route de Gordes, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.71.71.01.**

Vends QL Sinclair 128 K avec 8 Micro K7 (12-86) + manuel, le tout complet : 1 500 F. **Serge PIGUET, 82, rue du Bois-Hardy, 44100 Nantes. Tél. : 40.43.22.00.**

Vends Laser 310 + écran mono Philips + imprim. + 2 joysticks + lect. cassettes + ext. 16 K + crayon opt. + logiciels + doc. Laser : 2 200 F à débattre ! **Baptiste VILLAIN, 147, rue Armand-Silvestre, 92400 Courbevoie. Tél. : 43.33.96.56.**

Vends EXL 100 + magnéto + 2 K7 initiation + Excelfichier + 25 listings + K7 jeux : 600 F. Moniteur vert : 700 F. Le tout : 1 100 F (sous garantie). **Philippe HERMET, 75012 Paris. Tél. : 46.28.56.78 (après 17 h).**

Vends EXL 100 + moniteur + joystick + 20 logiciels + 6 cartouches + clavier pro + souris. Prix : 2 000 F. Urgent ! **Cédric JOURDAIN, 33 *bis*, av. de la Chambre-d'Amour, 64600 Anglet. Tél. : 59.03.46.30.**

Vends console Vectrex + 6 cartouches (foot, foot américain, Scramble, Starhawk, Spike, Hyperchase). Le tout pour 1 200 F. **Jonathan ZAJEWSKI, 40, rue de la Convention, 38200 Vienne. Tél. : 74.85.85.66 (après 17 h).**

Urgent ! CBS + jeux : 500 F (à débattre) ou séparés. K7 : Zaxxon, Donrey Kong. **Laurent DUFOUR. Tél. : 39.91.30.10.**

Vends CBS Coleco + module Turbo + Turbo + Looping + Tarzan + Quest (tout dans l'emballage d'origine sauf Turbo) : 1 400 F.**Denis-Jacques LABAT, 1 007, av. du Duc-de-Lorge, St-Jean-d'Illac, 33127 Martignas. Tél. : 56.21.61.62.**

Vends pour Coleco : Zaxxon, Donkey Kong, BC'S quest for Tires, Tarzan, Cosmic Avenger, Front Line (S.C.), The Dukes of Hazzard : 100 F un ; 180 F deux. **François DECHIROT, 3, avenue Charles-de-Gaulle-Balan, 08200 Sedan. Tél. : 24.27.40.60.**

Vends CBS Colecovision + Rollers Controlers + 9 K7 (Looping, Wenture, Bunjump...) + 2 joysticks + tranfo, le tout : 1 200 F (à débattre). **Frédéric CORBEAU, 2, allée de Savoie, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : 30.45.05.37.**

Vends CBS Adam + nombr. softs + 2 joy. + drive + RS 232/Centronics + Turbo + Ext. mémoire 64 K + imprimante + docs + surprise offerte. Prix : 4 500 F (à débattre). **Frédéric CRESTIN, 2, rue des Goncourt, 54000 Nancy. Tél. : 83.40.28.78.**

Vends CBS + Turbo + adaptateur Atari + une vingtaine de jeux + Adam + imprimante : 5 000 F. Vds MO 5 + crayon opt. + 20 jeux + 2 manettes : 2 000 F. **Antoine SCHULLER, 298, bd Lannes, 75116 Paris. Tél. : 45.04.19.19 (après 18 h).**

Vends pour Mattel Intellivision : K7 (World Cup Soccer, Beamrider, Lockn' Chase, Utopia, Bomb Squad) et module informatique complet. **Gilles MAERTEN, 53, avenue de Stalybridge, 59280 Armentières. Tél. : 20.77.31.54.**

A vendre console CBS + poignées + Turbo + cassettes Rocky + Zaxxon + Schtroump + Cosmic + Tarzan + Tennis + Wargam + Turbo + Fortune Build + Donkey : 1 400 F. **Didier HÉROUARD, 9, clos des Coquelicots, 78280 Guyancourt. Tél. : 30.43.51.78.**

Vends console de jeux Vectrex : 500 F et 13 cartouches : 50 F pièce (Flipper, Fortress of Narzold, Scramble, Star Ship, Solar Quest, etc.). **Jean-Marc BONAFOS, 5, rue Fragonard, 82000 Montauban. Tél. : 63.03.38.66.**

Vends M.S.X. V 20 + lect. K7 + logiciels (Boulder Dash, Mandragore, Macadam Bumper...) + joystick. T.b.é. vends Vectrex + 7 cartouches. Prix à débattre. **Franck LEREVEREND, 6, rue du Général-de-Gaulle, 50500 Carentan. Tél. : 33.42.30.92.**

Vends M.S.X. Sony MB 501 F + magnéto intégré + 60 logiciels + table traçante Prnchi très bon état. Prix : 1 500 F (à débattre), merci. **Damien VINCENT, 26, rue de Champuert, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.24.94.**

Vends ordinateur M.S.X. + jeux supers cassette et cartouche + joystick + livre de programmes + revues + magnétophone : peut être avec adapté Péritel. **Guillaume BALIGAND, 13, cours du Luzard, 77186 Noisiel. Tél. : 60.06.30.56.**

Vends ordinateur M.S.X. PHC-2 + magnétophone + 2 joysticks + 10 jeux originaux (Ace of Ace, Gauntlet, Army Moves) : 2 000 F. **Olivier BALASSE, « Lina » Mably, 42300 Roanne. Tél. : 77.72.32.43.**

Vends originaux sur MSX en K7 et en cartouches, ou échange 16 K7 et quelques cartouches contre lecteur disquettes avec contrôleur. **Frédéric BERNARD, 7, rue du Ruisseau, 54700 Norroy-les-Pan. Tél. : 83.81.30.47 (après 19 heures).**

Vends cartouche MSX, Hole in One pour 130 F, Green Beret 130 F, Knightmare : 160 F, Penguin adventure (Mega Rom) 160 F + K7 MSX, prix divers, bon état. **Edouard FARINES, Lou Baou de Mougne, 84390 Sault. Tél. : 90.64.08.35.**

Vends MSX 2 Philips 8255 (07-87) 256 K Ram + 2 drives 720 K + jeux + utilit., prix : 2 700 F, cherche trucs et astuces sur MSX 2. **Mengchi KOK, 14, rue de Paris, 93260 Les Lilas. Tél. : 43.64.44.10.**

Vends pour MSX 1 deux cartouches HS port 2, Hyghwaystar et une vingtaine de cassettes originales ex : l'Héritage, Donkey-Kong, Dames ; bas prix. **Richard DURANO, 42, rue Sainte-Perpetue, 30000 Nimes. Tél. : 66.29.10.83.**

Vends jeux pour MSX : cartouche 100 F et cassette 40 F, vends aussi originaux pour Atari ST : Winter Games 150 F et Karaté Kid II 130 F. **Pierric BIGOT, 3, chemin du Rat, 69290 Craponne. Tél. : 78.57.00.29.**

Vends cart. MSX (Green Beret, Hyper sports 1, Yie ar Kung-fu) 300 F les trois, 125 F séparées. **Loïk MENARD, 12, rue Jean-Pierre Timbaud, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.77.05.51.**

Vends MSX VG8020 acheté en déc. 86, excel. état + livre : trucs et astuces + 1 joystick + câbles, le tout 650 F. **Frank DUTERTRE, 97, rue de Saint-Germain, 78260 Achères. Tél. : 39.11.05.10.**

Vends MSX + VG8020 80 K ram + magnétophone + 15 super jeux (Year, Kung-fu, Nemesis, Arkanoïd...) + manette + revues + 102 programmes + 2 Tilt : 2 300 F à débattre. **Guillaume BALIGAND, 13, cours du Luzard, 77186 Noisiel. Tél. : 60.06.30.56.**

Vends Oric 1 + jeux + prises + K7 et livres 1 200 F. Console Matel + cartouches 300 F. Console MSX + cartouches 700 F, ou le tout 1 800 F. **Frédéric PRADEL, 51, rue du Mont-Cenis, 75018 Paris. Tél. : 42.54.75.82.**

Vends Oric-Atmos (1985) + 50 jeux + revues Tilt Theoric + prog + cordons + emballage. T.b.é. Prix inf. à 700 F. **Emmanuel NOURY, 6, rue des Mottes, Brunelles 28400 Nogent-le-Rotrou. Tél. : 37.52.34.78.**

Vends Oric-Atmos + moniteur couleur + lecteur de K7 + K7 de jeux. Neuf. Prix : 2 000 F **Eric FORGET, 6, rue des Bénédictines, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 69.07.68.79.**

Vends lecteurs disq. Jasmin 2 pour Oric-Atmos Telestrat etc. 500 Ko. Neuf. Prix : 1 400 F 1 ou 2 400 F 2. Prix neuf : 3 000 F. **Franck POTONNE, 2, rue des Giroflées, 95430 Auvers/Oise. Tél. : 30.36.82.17.**

Vends Oric-Atmos + magnéto + 150 jeux et utilitaires + lecteur disq. Jasmin. Le tout 2 000 F (poss. vente séparée) + doc + livres. **Bertrand LAURIOL, 13, chemin St-Nicolas, 89200 Avallon. Tél. : 86.34.03.42.**

ÉCHANGES

Amstradistes ! si vous avez des logiciels, quel que soit type et date parution, recherche wargames, simulations. **Frédéric BALLIT, Puy-Chavagnac, 19200 Ussel. Tél. : 55.72.24.80.**

Cherche corrrespondants sympa et sérieux pour échanges nbx logiciels (jeux, utilitaires) sur Amstrad (disq.) 6128. **Eric LENORMAND, Cedex 29, Bernin, 38190 Brignoud.**

Cherche contact pour échange de nomb. jeux sur Amstrad CPC 6128, 464. News, vends aussi. **Bernard MARMONIER, 145, av. Pressense, Lyon. Tél. : 78.75.98.28.**

Echange supers news sur Amstrad CPC disq. et K7 et sur Commodore K7 pour Commodore. **Nicolas VANDEN-BOSSCHE, 138, allée Chanpecier, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.47.38.58.**

Poss. Amstrad 1512 PC, cherche correspondance, échange de logiciels ou jeux, trucs, astuces. **Olivier NOE, F 314, 27192, 5, rue Alexandre-Turpault, 78395 Bois-d'Arcy.**

Echange news sur Amstrad (disqs) correspondants sérieux. Possède de nombr. jeux (cherche : F 15, California Games, Aliens U.S., etc.). **Sébastien BINDI, 9, rue Pierre-Loti, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.59.11.09.**

Amstrad 6128 échange nouveautés, pas sérieux s'abstenir. Dernières nouveautés et trucs. **Stéphane ODILE, chemin St-Jacques, 54200 Toul. Tél. : 83.43.08.45.**

Amstrad disq. échange nombreux logiciels sur disq. 3 pouces ou 5 p. 1/4 (Arkanoïd, Army Moves, Enduro Racer, etc.). **Xavier BARRE, 37, rue du Mont-Joly, 76190 Yvetot.**

Echange nombreux logiciels sur disq. pour Amstrad, nouveautés si possible, vends anciens softs originaux sur K7, 30 F pièce. **Alexis LETOURNEL, 17, allée des Fleurs, 76240 Bonsecours.**

Echange jeux pour C 64, cherche échange durable, possède pas mal de nouveautés. **Patrick BOUTONNET, 10, rue de Paris, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.29.22.03 (après 17 h).**

Sur CBM 64/128 échange news (California Games, Death Wish 3...). **Denis CASTELLI, lotissement Ste-Madeleine, 13300 Salon. Tél. : 90.56.51.05.**

Echange prog. C 64 disk. Vends K7 C 64, px intéressants. **Bruno. Tél. : 34.15.21.85, ap. 19 h.**

Cherche prog. Atari STF. **Fabrice COMMUNAUX, 12, rue Louis-Calmels, 93230 Genneviliers. Tél. : 47.98.65.68 Fabrice.**

Echange sur C 64 progs disq. ! Recherche copieur de K7 disq. Recherche contacts dans le 78... **Samuel LAWRYNIEC, 18, rue St-Exupéry, 78140 Vélizy-Villacoublay.**

Pour C 64 : échange magnéto + 10 K7 + disq. (news) nbre à débattre + argent (si nécessaire) contre mob. 50 ou 80 en BEG. **Laurent DEWERDT, 9, rue Verte, 62530 Hersin-Coupigny. Tél. : 21.27.93.25.**

Cherche contacts U.S.A., Allemagne, Angleterre, Canada pour échanges sur C 64. **Laurent DEWERDT, 9, rue Verte, 62530 Hersin-Coupigny.**

Echange contact sérieux pour échanger jeux sur C 64 (128) disquet., K7. Possède news de tous les pays. **Hervé et Arnaud. Tél. : 39.65.63.67.**

Echange prgs sur K7 et disq. pour CBM 64. Ventes et achats possibles. Achète souris et disq. vierges. Cherche contact Europe. **Marc PERROT, 19, rue A.-Mas, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.95.19.**

Echange nomb. ligiciels sur C 64 sur K7 ou disq. avec manuels. Possède nbreuses nouveautés. Envoyez liste. Réponse assurée. **David MESPEZAT, 13, avenue Madeleine, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : 69.05.61.04.**

Echange nombreux jeux sur C 64 uniquement disq. Cherche nouveautés, recherche contacts amicaux et durables. **Emmanuel ABERTH, 27, rue des Vosges, 67250 Soultz-sous-Forêts.**

Echange dernières news sur votre C 64 (sur disq. ou K7) si vous téléphoner, appeler entre 12 h et 13 h ou après 18 h. **Michael BRUNBROUCK, 5519, rue du Docteur-Roux, 59510 Hem. Tél. : 20.80.45.52.**

Echange nomb. jeux sur C 64. Cherche contacts étrangers. Envoyez votre liste (avec news si possible). Réponse assurée. Salut. **Olivier MACHADO, Les Trois-Croix, 23110 Evaux-les-Bains.**

C 64 recherche K7 utilitaires ou cartouches à échanger contre jeux ou à acheter. Réponse avec liste par courrier uniquement. **Jean-Christophe FERARD, 10, rue Normandie-Niemen, 14160 Dives-sur-Mer.**

C 64 cherche contacts logiciels + club sur Marseille. **Pierre BETTINI, 105, rue des Oliviers, 13005 Marseille. Tél. : 91.47.63.71.**

C 64 cherche contact tout pays, possède nomb. log. sur disq., liste. **Jean-Cédric DOUGOUD, Ruz d'Agiez 2, 1350 Orbe, Suisse. Tél. : 02.441.13.63.**

Echange programmes pour C 64 uniquement sur disq. Vends également FX 7200 G (Casio). **Jean-Olivier NGUYEN-KHAC, 11, place Gabriel-Péri, 9340 Dugny.**

Echange jeux pour C 64 sur disq. (Leader Board, Arkanoïd, etc.). **Bertrand TOUBLANC, 70, rue Notre-Dame-des-Prés. Tél. : 64.94.16.83.**

Echange News sur CBM 64/128 (Mask, Renegade, Salomon's Key, Tank, Centurions, Last Mission...). Recherche contact Canada, Allemagne... **Danielle GOLD, 8, avenue Ste-Marie, 33120 Arcachon. Tél. : 56.83.20.13.**

C 64 et Amiga 500 échange tous programmes, faire offres. **Bernard DEBARRE, 2, rue des Plants-Verts, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.08.67.**

Echange jeux pour C 64. Possède news (Wonderboy, Cyclon War, Gringos, Ufo, Hades Nebola, New Gauntlet, Road Ronner, Passager du vent) sur disq. only. **Stéphane GANGLOFF, 38, rue Georges-Brassens, 71210 Montchanin. Tél. : 85.78.01.02.**

Echange nouveautés sur C 64. Possède Barbarian 1, 2, Wonderboy + Road Runner, Zénith, Kinekit, Hades Nebula. Envoyez listes. **Nicolas SUSSETIZZA-ANGELOVICH, 71, av. d'Europe, 1870 Monthey, Suisse (VS). Tél. : 025.71.50.02.**

Echange jeux pour C 64 : Barbarians, Wonderboy, Slap Fight... Envoyez votre liste. **Jean-Luc SÉVILLA, 3, place de Gaulle, 06000 Nice. Tél. : 93.84.09.73.**

Echange news sur C 64 + tuyaux sur C 64. Ex. : Certificat Maker, etc. Recherche jeux sur Amiga 500. **Jean-Pierre CHAZELLE, 29, rue Antoine-Bonhomme, 42530 Saint-Genest-Lerpt.**

C 64 + disq. échange nomb. prgs sur disq. (Labyrinth, Destroyer, HMS Pegasus...). Echange également pgr sur IBM PC. **Eric BOUSQUET, Moulin-à-Vent, 30670 Aigues-Vives.**

Cherche contacts pour échanges programmes sur Apple 2E. Envoyer liste ou tél. **Lionel PICAMELOT, 6, rue des Vosges, 21121 Fontaine-lès-Dijon. Tél. : 80.55.21.87.**

Atari 520 ST échange tout logiciel. Vendeurs s'abstenir. Même contacts pauvres. Cherche logiciels Amiga 500. **Daniel RUFFRAY, 29, rue Titon, 75011 Paris.**

Atari ST échange jeux, utilitaires, docs, trucs pour ST et Macintosh, France et étranger. **Eric DURAND, 189, rue d'Yprés, 59118 Wambrechies. Tél : 20.78.85.23.**

Atari 1040 ST ch. corrrespondance sympathique, sérieuse et durable. Accepte tout contact (si poss. logithèque importante !) Propose Barbarian. **Emmanuel SCHWEITLER, 3, impasse des Saules, 57150 Creutzwald-E. Schweitler. Tél : 87.93.05.07.**

Echange ou vends log. 520 ST, 1040. Nombreux titres et nouveautés, cherche notices utilitaires. Pour 800 XL nomb. titres disponibles. **Olivier FOX, B.P. 18, 80480 Saleux. Tél : 22.89.64.61, 22.89.55.06.**

Echange sur ST nb. jeux + logiciel basic GFA (cherche bon contact). **Xavier POUS, 11, chemin de la Tourterelle, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél : 20.67.04.57.**

Echange softs pour Atari ST. **Franck PALUSCI, 145, rue Robespierre, 29200 Brest. Tél : 98.03.43.23.**

Echange ou vends jeux pour Atari ST. **Renaud FERICELLI, 3, rue de la Résistance, 30660 Gallargues. Tél : 66.35.21.09 (après 17 h 30).**

Atari échange ou vends jeux pour Atari 800 XL (disq.) et vends quelques nouveautés sur Atari 520 ST (Indiana Jones, etc.). **Eric ABELLO, 5, rue Montaigne, 47000 Agen.**

Atari ST, Amiga 500 peut échanger soft ST contre soft Amiga originaux, Path, Thieves, Terrorpods. **José TEIXEIRA, 20, rue Saint-Sébastien, 75011 Paris.**

Echange jeux sur 520 ST (Silent, Flight Simulator, Star Glider, etc.), cherche contacts en Ille-et-Vilaine pour program. **Cédric CAVRET, Launat-Mellier - St-Ouen-la-Rouerie, 35460 St-Etienne-en-Cogles. Tél : 99.98.30.46.**

Echange ou vends prog. pour 520 ST (Tai Pan, Terrorpods, Emulateur IBM, Phantasie 3, Trackers, etc.). Envoyez listes. **Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières. Tél : 47.98.86.39 (entre 18 h et 19 h).**

Atari ST échange jeux utilitaires. **Hubert DESCHAMPS, 6, rue de la Liberté, appt 158, 95100 Argenteuil. Tél : 39.47.24.94.**

Atari 520 STF cherche log. et contacts vers Blois. **Jérémy Courseaux, 1, place Coty, 41000 Blois, appt 16. Tél : 54.43.44.40.**

Echange progs 520 ST cherche adresse club Atari, région parisienne. **Bruno DELLA BELLA, 40, rue René-Appéré, 92700 Colombes. Tél : 47.84.18.49.**

Atarien cherche câble péritel 6 branches pour 800 XL + contacts sur K7 + vends jeux originaux sur K7, envoyer liste. **Julien COLLIN, 4, avenue des Bénédictins, 87000 Limoges. Tél : 55.33.36.06.**

Cherche contact sur Atari 520 STF, région parisienne uniquement. **Jacques LAVELOT, 25, rue Godon, 92700 Colombes. Tél. : 47.81.79.24.**

Cherche jeune possesseur d'Atari ST dans la région de Metz (57) pour échanger logiciels de jeux. **Bertrand DONNET. Tél. : 87.36.24.79.**

Atari STF cherche prog. Midi synth. Sampler pr dx Akai X 7000, D S0 CZ, etc. + news. Vends synth. Yamaha SK 20 analog., t.b.é., 5 000 F à débat. **Stéphan CHABBERT, route de Narbonne, 31810 Nenerque.**

Echange jeux sur Atari ST. **Hubert GRAND, 2, rue de la Grappe, St-Jean-d'Ardières, 69220 Belleville. Tél. : 74.66.18.56.**

Cherche possesseurs Amiga pour échanges, sérieux. **Philippe MARTIN, 2 *bis*, rue Bottolier, 27000 Evreux. Tél : 32.33.54.67.**

Amiga 1000, échange clavier Azerty contre Qwerty. Personnes qui ont résolu les bruits du ventilateur, et cherche extension pas chère 1 méga. **Jean-Luc TAUNAY, 17, rue Thouin, 75005 Paris. Tél : 43.26.66.72.**

Echange ou achète progs sur Amiga, cherche nouveautés. **Stéphane FREREBEAU, Gilly-les-Citeaux, 21640 Vougeot.**

Echange log. sur Amiga. Recherche Headbanguer sur Amiga. Demandez Christophe au 79.87.06.46. **Erick MONFREDO, rue Salle-Verte, 26230 Grignan. Tél : 75.46.55.93.**

Amiga, échange nomb. logiciels, nouveautés, trucs et astuces. Envoyer liste. **Franck GUIBERT, 2, allée Alain-Bouchart, 29000 Quimper. Tél : 98.53.11.21.**

Echange pour Amiga programmes de tout genre. **Hervé BECKER, 10, rue du Haut-Barr, 67800 Hoemheim. Tél : 88.33.45.97.**

Amiga échange nomb. prgs dont nouveautés (correspondants français et étrangers), débutants s'abstenir. Cherche aussi plans interface. **Vincent LAGALL, 43, rue Octave-Dubois, 95150 Taverny. Tél : 39.60.28.18.**

Amiga cherche contacts pour échange. Vends 128 D + 1530 + 1541 + 1802, t.b.é. avec Power Cartridge et Freeze Frame + nbx logiciels. Vente séparée possible. **Thierry RENAUD, 14, rue des Fauvettes, 31120 Pins-Justaret. Tél : 61.76.43.77.**

Amiga 500/2000, Apple IIc cherche contact. Vends CBM 128 + moniteur + drive + 200 disq. **Yves RIMBERT, 14, rue de la Fensch, 57290 Fameck. Tél : 82.52.78.25.**

Amiga échange nombreux prog., nouveautés sur toute la France et à l'étranger : faites-vous connaître possesseurs (ou futur) Amiga... **Sébastien COZETTE, 27, bd Cattenoz, 54600 Villers-lès-Nancy. Tél : 83.40.27.86.**

Amiga cherche contact pour échanges divers ; cherche émulateur C 64 et Atari ST. **Jean-François JOUBERT, « Les Luçonnières » Cuissai, 61250 Damigny. Tél : 33.27.39.66.**

Cherche contacts pour Amiga 2000 jeux et utilitaires, achète imprimante, prix raisonnable, cherche personne pour donner cours sur Amiga 2000. **Camille SOLTANE, 37, rue Pierre, 93500 Pantin. Tél : 48.40.93.93.**

Echange ou vends jeux dont news sur CPC 6128 ou sur Apple IIc. **François BERTHOLET, Chambœuf, 42330 Saint-Galmier. Tél. : 77.54.18.91.**

ST : cherche contact(s) pour échange de jeux région parisienne uniquement, possède : Barbarian, Terrorpods, Road Runner, Indiana J., Mortville, etc. **Laurent CHARLET, 31-33, avenue Jean-Lolive. Tél. : 48.91.90.57.**

Echange nomb. jeux sur Thomson. Je cherche notamment Saxe et Les passagers du vent (version TO7.70). **Patrice MATIGNON, 41, rue de la Colline, 11300 Limoux. Tél. : 68.31.19.07.**

Echange jeux sur PC uniquement dans mon département, liste sur simple demande. **Cédric JANSSENS, 34, bd Victor-Hugo, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.58.72.07.**

Cherche contacts Thomson pour échange trucs, programmes, logiciels... **Cédric LE ROUX, 38, avenue Auber, 06000 Nice. Tél. : 93.88.01.23.**

Echange et vends programmes pour ZX, Spectrum et ZX 81. **François DELAQUAIZE, 52, rue Louis-Gandillet, 78420 Carrières-sur-Seine.**

TO 8 cherche logiciels récent : Les dieux de la mer ; Mission ; Road Killer ; Zombi ; Cobra. Possède nouveautés. **Cyril SIMONNET, 4, rue de Périgord, 78990 Elancourt.**

Echange jeux TO 7/70 sur K7, surtout nouveautés ! N'importe quel échange m'intéresse. **Emmanuel BIGOTTE, 17, rue Dubois, 59185 Provins.**

Echange jeux MSX disq. 3,5 ou K7. Possède NMS 8255. **Fabien GRAC, mas St-Antoine-Faveyrolles, 83190 Ollioules. Tél. : 94.98.77.36.**

Echange jeux MSX sur disq. 3,5 pouces. Voudrais recenser tous les MSX en Picardie pour club échange trucs, jeux... **Gaddiel BRAUN, rue du Moulin-Lesage, 02390 Origny-Ste-Benoite. Tél. : 23.09.85.63.**

Cherche King's Quest 3, Space Quest, Portal et News sur Apple 2 C. Cherche contact sur Avignon. Possède nomb. softs. Echange contre News 87. **Laurent JOUFFRE, 5, rue de L'Alizarine, 84000 Avignon. Tél. : 90.87.20.31 (18 h).**

Ancien Spectrum cherche à contacter Olivier de Brignais. Ecris-moi ton adresse ou ton téléphone. **Olivier ROCHER, 41, rue Charton, 69600 Oullins. Tél. : 78.51.56.72.**

Cherche contacts étranger et fr. pr échanger, vendre prgs, disq., K7 (Best) C 64/128 PS. Joindre 1 timbre. **Olivier SAEYVOET, 8, rue Léon-Duhamel, 62440 Harnes. Tél. : 21.20.57.06 ou 21.49.19.02 (après 19 h).**

C 64 recherche et échange nouveautés seulement sur K7 + vends Power Cartridge : 350 F. Réponse assurée si timbre joint (possibilité de vente). **Nicolas MEYNET, Les Hespérides bât. C 2 rue du Capitaine Blazy, 83600 Fréjus. Tél. : 94.53.81.59.**

Echange news pour Commodore 64 (Barbarians, Hacker 2, Leader Board 12, 500 c^3, etc.). Je cherche aussi Jack The



Nipper 2, et Spy vs Spy 2 et 3. **Damien MEDDA, Route de Paulhe, 12520 Aguessac. Tél. : 65.59.80.45.**

Echange jeux sur C 64 (Spy vs Spy 3, Sanxion, Defender of The Crown sur disq. uniquement). **Stephan FRANÇOIS, 7, rue Jacquemin, 57210 Semecourt. Tél. : 87.80.51.10.**

Echange jeux sur C 64 en K7 (Metro Cross, Wonder Boy, The Last, Ninja, Tank, Slap Flight, Barbarian etc.). J'échange 50 jeux contre lect. K7. **Stéphane GALICIER, 13, rue Jules-Verne, 95190 Goussainville.**

Echange jeux sur C 64 (disq. uniquement), possède : Silent Service, Barbarian, Gauntlet, Ghost'n Gobblin 2... **David GIL, 13 bis, rue Paul-Vaillant-Couturier, 58000 Nevers. Tél. : 86.61.08.14.**

Echange jeux C 64, recherche new et doc. sur tous les jeux. **Patrice POUBEAU, 24, rue du Pas Saint-Maurice, 92150 Suresnes. Tél. : 45.06.29.97 (après 18 h).**

Echange jeux sur C 64 disq. uniquement, cherche contact durable et sympa. Cherche club aux environs de Créteil. **Nicolas BOSQUET, 5, rue Viet esc. 3, 94000 Créteil. Tél. : 42.07.57.94.**

Echange news sur C 64 uniquement sur disq. (California Games, Guild of Thieves). Recherche contacts à l'étranger. **Jérôme MOREAU, 9, rue des Saules, 59220 Denain. Tél. : 27.44.28.30.**

C 64 échange jeux et utilitaires sur disq. Echanges durables. Recherche Demos Graphiques et musique. **Bertrand METTEY, Le Parc Raze, 70000 Vesoul.**

C 64 + 1541 + K7 + MPS 801, vends jeux prix écrasé ou échange 50 prgs contre la Power Cartridge neuve avec boîte et notice utilisation. **Franck (ou Ludovic) ROSSION, 207, rue de la Justice, 54710 Ludres. Tél. : 83.54.74.52.**

Echange Demos Graphiques et musicales sur C 64 ! Cherche aussi contacts sur Amiga (durables !) et prg de dess. **Yann MALLARD, 16, rue de Charente, 56300 Pontivy. Tél. : 97.25.27.55.**

Cherche contact sérieux pour C 64 pour échange sur disq. (news uniquement). Possède Wonderboy, Barbarian, World Class, Leader Board, 1943, etc. **Franck BENEDE, 10, rue des Primevères, 77330 Ozoir-la-Ferrière.**

Echange logiciel sur C 64/128. Possède beaucoup de news (Road Runner +, Wizzball, Ultima 4...). **Max GIL, 32, Route Minervoise, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.47.85.23.**

Urgent ! Cherche logs graphiques pour CBM 64/128 sur disq. Achat bas prix. Cherche graphiscope 2 bas prix. **Régis DELEZENNE, 26 cité, Henri-Beghin, 59239 Thumeries. Tél. : 20.86.33.71.**

C 64/128 sympa possédant nbrx jeux dont news sur K7 et disq. Cherche contacts. **Jean-Yves MUHLKE, 3, allée des Grillons, 44510 Le Pouliguen. Tél. : 40.62.20.90.**

Commodore 64/128 cherche contact aux U.S.A. pour échange d'idée et de logiciels. **Didier PINTO, 2, rue de l'Abbé-Didelot ch. 115, 54000 Nancy.**

Echange news sur CBM 64/128 (Guild of Thieves, Prohibition, Gobots...). Recherche jeux de rôle. **Danièle GOLD, 8, avenue Sainte-Marie, 33120 Arcachon. Tél. : 56.83.20.13.**

64/128 échange, vends super news à prix bas (Barbarian, Army Moves, Metro Cross, Wonderboy, Wizbal, Mag Max, Nemesis, Warlock, Def. Crown, etc.) disq. **Frédéric JORIS, Simplon 76, 1870 Monthey (Suisse). Tél. : 02.571.85.49.**

C 64 + 1541 cherche contactr ur région bordelaise. **Jean-Vincent. Tél. : 56.24.49.65 (après 19 h).**

Echange jeux pour C 64 sur disq. uniquement ou vends nouveautés sur disq. ou échange contre périphériques (tablette Koala...), demandez : **TITI, 25, rue de la Crimée, 75019 Paris. Tél. : 42.38.03.55 (Week-end).**

Cherche contacts sympas pour échanges de softs en disq. pour Commodore ou éventuellement en K7. Réponse assurée. **Nicolas HIREL, 3, rue Marcel-Sembat, 93400 Saint-Ouen. Tél. : 42.62.72.22.**

Echange nbrx jeux sur C 64 (428) K7 et disq. liste sur demande. Cherche drive 1541. **Frédéric HARTMANN, Quartier des Planes, 13710 Fuveau. Tél. : 42.58.78.23.**

Echange tous jeux sur 800 XL disq. seulement (Ultima IV, Free, Conan...). **David. Tél. : 76.38.29.82 (de 17 h à 19 h).**

Echange jeux Atari XL/XE disq. et cherche original de LCP pour code version XL/XE. **Sébastien DUBOC, 72, rue Saint-Louis, 27000 Evreux. Tél. : 32.33.06.67.**

Apple IIc et II GS échange nbrx prgs. Recherche toutes nouveautés. Envoyer fichiers Appleworks. **Patrick ROUDIER, 1, rue du Sergent-Leclerc, 37000 Tours. Tél. : 47.37.64.42 (le samedi dès 13 h).**

Cherche contact sur CBM 64/128. Echange et achète jeux sur disq. **Ludovic BECUWE, 19, rue Vincent-Scotto, 59760 Grande-Synthé.**

C 64 échange jeux sur disq. possède news Enduro Racer Army, Moves, Wonderboy, Barbarian. **André MARIE, 27, rue de Fromenceau, 77167 Bagneaux-sur-Loing. Tél. : 64.28.92.96.**

Echange ou vends jeux Commodore 64 (disq.) en cas d'échange, demande la liste des jeux. Cherche Power Cartridge, prix raisonnable. **Samuel TSCHUMPERLY, 19, rue Malakoff, 68700 Aspach-le-Bas (Alsace).**

Echange pour C 64 nouveaux jeux et utilitaires et éducatifs uniq. sur disq. Defender of Crown, Multiplan, Anglais. **Raymond HELLMANN, 26, rue Pershing, 57100 Thionville. Tél. : 82.53.06.16 (le soir).**

C 64 cherche aides et traductions en français sur utilitaires et jeux. Echange contre logiciels jeux ou utilitaires. **Isabelle BAL. SP 69212/A. 75998 Paris-Armées.**

Echange jeux sur C 64. Possède : The Great Escape, Army Moves, Wonderboy, Barbarian I et II, Defender of the C., Metro Cross et beaucoup d'autres. **Nicolas SUSSETIZZA-ANGELOVICH, 71, av. d'Europe, 1870 Monthey, Suisse (VS). Tél. : 025.71.50.02.**

Amiga échange toutes les dernières News ! Surtout contacts étrangers ! Vends C 64 + Drive + Speed Dos + Power Cartridge + nombr. disks. Le tout : 4 200 F. **Bruno ZANNIER, 14, allée du Bearn, 54420, Saulxures-les-Nancy. Tél. : 83.29.37.53.**

Thomson (MO ou TO). Echange nombreux jeux en K7 (Scrabble, Runway, Dakar moto, 3 D Aight, Way of Tiger, Green Beret...). **Patrice LALEINE, 1, rue Béarez, 59152 Chéreng. Tél. : 20.41.03.47.**

Echange jeux et utilitaires pour Apple II C. Achète CPC 6128 recherche contact pour divers (trucs, jeux), en Gironde + vends ou échange jeux originaux (Sram, ORP hee, Barbarian, Slap Fight). Prix bas. **Nicolas HANUSSE, 17 résidence Camponac, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.60.**

Echange jeux sur Amstrad 6128 (possède nbrx jeux : Arkamoïd, Krackout, nouveautés. Recherche Z, Flash, Leviathan, Infiltrator, Barbarian, etc. **Philippe LAVISSE, 24 rue Marie-Curie, 80450 Camon. Tél. : 22.46.39.11.**

ACHATS

Achète boîtier de commande Vectrex. Bon état et cassettes. **Pierre THOMAS, Neuville Neuvy, 03000 Moulins. Tél. : 70.46.40.63.**

Achète extension 8 ko pour TO 7 200 F et échange Choplifter (valeur 300 F) contre Mandragore. **Alban TORSET, 3, sente Roger, rue de Montfort, 78770 Marcq. Tél. : 34.87.57.35.**

Achète logiciel Street Hawk pour C 64 disque ou cassette avec notice. **Gérard GEUS, 14, allée des Biches, 60520 La Chapelle-en-Serval. Tél. : 44.54.65.95 (tél. après 20 h ou week-end).**

Cherche utilitaires et Power Cartridge pour C 64. Prix raisonnable. **Eric GERGES, 259, rue du 24-Novembre, 67120 Duttlenheim.**

Pour Oric Atmos cherche périphériques (interrupteur, synthétiseur vocal, magazines...). **Arnaud BAZIN, 11, rue Charles, 91230 Montgeron.**

Achète ou échange utilitaires, jeux, lisp, microprolog, logo, forth, périphériques pour ZX 81 et Spectrum. **Olivier LEHE, 35, rue de La Futaie, 27200 Verrnon. Tél. : 32.51.13.09.**

Recherche tous programmes sur ST ayant rapports avec l'électronique, programmateur d'Eproms, et aussi tous ce qui est hard sur 520 STF. **Pascal MARMUGI, chemin de La Combe, Courbessac, 30000 Nimes. Tél. : 66.26.06.22.**

Achète pour C 64 disquettes de : Advanced music system, Infiltrator, Destroyer, Ace of Aces, Tau-Ceti, Silent S avec notices en français. **Fabrice KUIJER, 4, rue du Docteur-Turck, 57530 Courcelles-Chaussy. Tél. : 87.64.27.22.**

Achète jeux pour Spectrum 48 K et 128 K. Bas prix. **Olivier BALASSE, « Lina » Mably, 42300 Roanne. Tél. : 77.72.32.43 (après 19 h).**

Achète lecteur de disq. Atari SF 354 : 500 F ou 800 F avec disquettes. Achète aussi Modem pour Atari ST : 800 F (max.) Etudie TT propositions. **Dominique. Tél. : 22.51.85.73.**

Achète ord. de poche Sharp PC 1500, bon état, avec ou sans extension (interface K7, carte Ram). Faire offre. Rég. paris. **Laurent BEAUDET, 168, av. Paul-Vaillant-Couturier, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : 69.04.45.45.**

Achète jeux et utilitaires sur Amiga. Prix intéressant. Envoyer liste et offres. **Jérôme COUREAU, 22, rue Voltaire, 42270 St-Priest-en-Jarez. Tél. : 77.74.44.54.**

Cherche lecteur disq. 3p1/2 pour Lansax 64. Prix 1 000 F selon état. Extension mémoire. Prix à débattre : environ 000 F. **Huguette HERIAUD, 28, rue Paul-Lafargue, 91550 Paray-V-Poste. Tél. : 69.38.88.60.**

Achète jeux et utilitaires pour ST ou CBM 64. Envoyez listes ! (Région parisienne uniquement.) **Stéphane MYSONA, 17, rue Lemercier, 75017 Paris.**

Achète C64 H.S. pour pièces détachées à moins de 150 F ou échange contre nbx jeux sur K7. Paie frais transport. **Philippe DESSE, 10, rue Jean-Jaurès, 59178 Hasnon (Nord). Tél. : 27.26.62.20 (après 19 h).**

Cherche K7 pour Amstrad CPC 464. Envoyez liste. **Christophe TOULEJBIEZ, Le Bourg Chedigny, 37310 Reignac-sur-Indre.**

Cherche pour 2 000 F Amstrad CPC 6128 avec ou sans moniteur (monochrome). Bon état, avec prise Péritel. **Cyril DHONT, 30, rue Lavoisier, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.43.48.70 (vers 19 h).**

Achète Spectrum 128 K, langages Lisp, Microprolog, Sinclair Logo, Forth Artic + manuels utilitaires, micros K7. Echange jeux. **Olivier LEHÉ, 35, rue de La Futaie, 27200 Vernon. Tél. : 32.51.13.09.**

Pour enfants d'un centre non parrainé par Lahaye je recherche K7 CBS ou Atari + SC CBS. Très bas prix + télé couleur. Contacter leur éduc. **Jean-Luc GALLAND, centre éducatif et scolaire Montjoie, 72120 Saint-Calais.**

Cherche un Apple II GS en bon état pour 4 200 F. **Ludovic BOURNAND, 5, impasse des Coudray, 78990 Elancourt. Tél. : 30.50.35.60.**

Achète Star NLIO et modem pour Atari ST à bas prix. Vends imprimante MPS 803 pour CBM 64, t.b.é., ruban neuf, emballage d'origine. **Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières. Tél. : 47.98.86.39.**

Achète imprimante compatible ST (SM 804, Star NL 10, Citizen) avec cordons, 1 000-1 500 F, bon état. **Philippe VERDIER, 5, chemin des Batignolles, 63200 Riom. Tél. : 73.38.23.22 (après 17 h).**

Achète Hebdogiciels n°s 133 et 157. Achète aussi Tilt n° H53 (240 pages de listings). Prix raisonnable. Paye frais trspt. **Jean-Pierre GERVASONI, le village de St-Georges-de-Commiers, 38450 Vif.**

Achète pour Atari ST programme ou échange. **Christophe LEPOIVRE, 72800 Luché-Pringé. Tél. : 43.45.45.15.**

Achète pour ZX Spectrum interface 3 + utilitaires en tout genre. Cherche club pour ZX Spectrum. **Eric BOURGUEDIEU, rue des Lacs, 40560 Vielle-St-Girons. Tél. : 58.47.91.80.**

Achète, échange, vends jeux sur Apple. **Sylvain HABERT, 9, boulevard de Tremault, 41100 Vendôme. Tél. : 54.77.26.54.**

Achète jeux sur 520 ST. Achète aussi livres pas chers. Vends MSX2 Sony 500 F + jeux (Vampire Killer, Nemesis, etc.). Le tout : 2 000 F. **Stéphane BAUBILLIER, 54, avenue de Choisy, 75013 Paris. Tél. : 45.85.04.73.**

Achète pour Atari 800 XL tous périphériques (Voice Master...). Cherche club dans ma région. Echange logiciels sur disq. **Stéphan LISE, 1, rue Rabelais, 95470 Fosses.**

CLUBS

Cherche adhérents région Essonne pour fonder club Atari 520 STF, ventes, échanges, trucs. Possède nouveautés. **Patrick BICK, 95, rue Eugène-Péreire, 91610 Ballancourt.**

Cherche personnes sur Châteauroux possédant compatible IBM (contacts possibles deux week-ends par mois). **Sébastien VERDIERE, 25, rue des Trois-Fossés, 45380 La Chapelle-Saint-Mesmin. Tél. : 38.72.26.38.**

Je possède un Amiga 500. J'aimerais faire partie d'un club exclusivement pour Amiga 500, 1000 et 2000. **Fléché-Géno FOISY, 7370 Papineau, Montréal, Québec H2E-2G6, Canada. Tél. : Montréal (514)-725-6671.**

Donne cours d'assembleur 68 000 par correspondance sur Atari ST. Envoyer 2 timbres à 2,20 F pour documentation gratuite. Vends originaux pour ST. **Cédric JAVAULT, 38, avenue Galilée, 94100 Saint-Maur. Tél. : 42.83.50.16.**

C 64 : recherche club dans la région Nord-Pas-de-Calais pour contacts durables. **Didier COLL, 54, rue Henri-Barbusse, 59490 Somain.**

CBM ou Amiga Aids, le nouveau fanzine gratuit Commodore y'en a être fait pour toi ! et en plus y'a les rubriques rock/ciné/BD/etc. **Laurent DAILLOUX, 17, rue du Commandant-Malbert, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.40.57.**

Le club échange ou vend des logiciels sur CBM 64 (nouveautés dont Defender of the Crown, Road Runner, Arkanoïd, Terra Creste, Barbarian, Slap Flight et bien d'autres). **Julien ROQUES, club TOPAT CBM 64, rue Azalais-d'Altier, 34080 Montpellier. Tél. : 67.75.13.38.**

Club C 64 vous procure les softs news pas cher ; toutes les nouveautés du moment. Contactez-nous. **Laurent LEHNING, 12, rue Dominique-Macherez, 57070 Metz.**



GENIE, IMAGINATION, STRATEGIE, REFLEXION.
DECOUVREZ
BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX
ENVIE DE NOUVELLES DÉCOUVERTES... ENVOYEZ VOS ANCIENS LOGICIELS ET ÉCHANGEZ-LES CONTRE DE NOUVEAUX JEUX AVEC LE 1er CENTRE FRANÇAIS D'ÉCHANGE DU LOGICIEL DE JEUX. RENVOYEZ VITE LE COUPON CI-JOINT.
Je souhaite recevoir votre documentation sur le centre d'échange BOOMERANG
NOM
PRÉNOM
ADRESSE
CODE POSTAL VILLE
Matériel utilisé : AMSTRAD CPC ☐
COMMODORE 64 ☐ ATARI ST ☐
BOOMERANG B.P. 585 74054 ANNECY CEDEX
TI GD
GAD ANNECY

IZNOGOUD

DE GOSCINNY ET TABARY



IZNOGOUD, Grand Vizir (1m50 en babouches), être méchant, hypocrite et vicieux, ne rêve que d'une chose: devenir Calife à la place du Calife.



DILAT-LARATH : le fidèle homme de confiance d'Iznogoud est chargé de prendre les mauvais coups à la place de son patron. Très fidèle en théorie, il essaye toujours de se défiler à la moindre opportunité.



HAROUN EL POUSSAH, Calife de Bagdad la Magnifique est un homme bon et généreux. Il coule des jours heureux et somnolents dans la douce quiétude de son palais. Considère à tort Iznogoud comme son plus fidèle serviteur et son cher ami.



Autour de Bagdad la Magnifique gravitent des dizaines d'autres personnages rocambolesques et surprenants (fées, mages et autres enchanteurs), que les gardes, chargés de la surveillance du palais, laissent entrer avec l'efficacité qui les caractérise.

TABARY

GRACE A VOUS,

IZNOGOUD PEUT ENFIN DEVENIR CALIFE A LA PLACE DU CALIFE

Délirant : le premier logiciel d'humour et de magie.







THOMSON, AMSTRAD, ATARI, IBM PC et Compatibles

INFOGRAMES – 79 rue Hippolyte Kahn – 69100 VILLEURBANNE

